

Meistverkauftes Playstation-Magazin Deutschlands

play5

WWW.PLAYFÜNF.DE

01.2021 / Ausgabe 165 / € 6,99

**JETZT NEU ZUM
START DER PLAYSTATION 5!**



**ASSASSIN'S CREED
VALHALLA**

AUSSERDEM AUF DER HEFT-DVD:

Spider-Man: Miles Morales, Dirt 5, Watch
Dogs: Legion, Yakuza: Like A Dragon, FIFA 21,
Sackboy: A Big Adventure u. v. m.



Deutschland € 6,99; Österreich € 7,80; Schweiz sfr 11,50
Niederlande, Belgien, Luxemburg € 8,20;
Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 9,00



Start in ein neues Zeitalter!

PLAYSTATION 5

Alle Infos und Eindrücke zur neuen Playstation 5
+ Tests zu Spider-Man: Miles Morales, Demon's Souls,
Sackboy: A Big Adventure und vielen mehr! **ab S. 18**





PAULA
Social Media
Event-Nerd



LUKAS
Games Aktuell
SciFi-Nerd



VERONIKA
E-Commerce
CosPlay-Nerd



WILLI
PCGH
Video-Nerd



MATTHIAS
PC Games
Action-Nerd



JOHANNES
N-Zone
Nintendo-Nerd



ALECO
PCGH
VR-Nerd



TANJA
PC Games MMORPG-Nerd

Wir lieben es.

Wir leben es.

- Lieblingsthemen: Gaming. IT. Entertainment.
- Mehr Stories. Mehr Hintergründe. Mehr Herz. ❤️
- Gründlicher. Übersichtlicher. Unterhaltsamer.
- Magazine. Apps. Webseiten. Streams. Podcasts. Und mehr.

shop.computec.de | Oder in eurem Store nach dem Magazin-Namen suchen:



Computec Media. Von Nerds für Nerds.

COMPUTEC

Folgt uns:



the marquard group



Wir haben da 'ne Neue...

Ladies and Gentlemen, es ist soweit: Die Playstation 5 ist hierzulande endlich erschienen!

Wie es der Zufall, Gott und natürlich die Illuminaten so wollen, fiel der letzte Tag unserer Heftproduktion auf den 19. November. Den Tag also, an dem in Deutschland auch die PS5 endlich in den virtuellen Läden steht. Der Einzelhandel geht ja offensichtlich erst einmal leer aus. Wie dem auch sei: Wie ihr sehen könnt, haben auch die drei Vorbesteller aus unserer Redaktion endlich ihre privaten PS5s bekommen. Da unsere Arbeits-Konsolen aber bereits auf Hochtouren laufen, können wir euch in dieser Ausgabe die volle Packung Playstation 5 bieten. Wir verraten euch, was wir von der Konsole halten und welches Zubehör sich lohnt. Und natürlich testen wir auch schon die ersten PS5-Spiele auf Herz und Nieren – bei uns erfahrt ihr also, was Marvel's Spider-Man: Miles Morales, das Remake von Demon's Souls, die Next-Gen-Version von NBA 2K21 oder Sackboy: A Big Adventure so alles können. Ein paar Spiele testen wir natürlich auch auf beiden Konsolen, Watch Dogs:

Legion und Assassin's Creed: Valhalla erscheinen ja auch noch für die PS4. Yakuza: Like a Dragon erscheint sogar erst einmal NUR für die letzte Generation, erst im März dürfen dann PS5-Jünger ran – im Test-Bereich ist also für jeden etwas dabei: Sport, Action, Rollenspiel, Jump & Run, PS4, PS5. Gähnende Leere herrscht dafür wie immer zu dieser Jahreszeit im Vorschau-Bereich – aber das ändert sich erfahrungsgemäß in den nächsten Monaten wieder. Und bis dahin haben wir eh mehr als genug Zockmaterial ...

Viel Spaß mit dieser Ausgabe der play⁵ wünschen

Sascha & das play⁵-Team

Die anderen – für die Leser unter unseren Lesern!



PC Games

Ausgabe 12/20

Tja, PC-Spieler! Ihr könnt euch nicht über eine neue Konsole freuen und müsst mit eurer überlegenen Hardware zurechtkommen! Oh wait. Aber wir haben Spider-Man und Demon's Souls. So!



N-ZONE

Ausgabe 12/20

Pokémon und Pikmin – klingt beides ähnlich, spielt sich aber völlig anders. Und auf beides kann man als Playstation-Spieler durchaus mal ein wenig neidisch sein ...



PCG MMORE

Ausgabe 12/20

Mit einem guten Monat Verspätung geht es für WoW-Spieler endlich in die Schattenlande. In der MMORE erfahrt ihr alles, was ihr zum Start ins Add-on wissen müsst!

Inhalt 01|2021



Start

Editorial	03
Inhalt	04
Aktuelles	06
InTeam: Das play ⁵ -Tagebuch	08
Das Spielosophische Quartett	10

Vorschau

Hitman 3	12
Destruction All-Stars	14
Most Wanted	16

Special

PS5-Check	18
-----------	----

Test

Teamseite	20
Spider-Man: Miles Morales	22
Assassin's Creed Valhalla	28
Demon's Souls	36
Watch Dogs: Legion	42
Sackboy: A Big Adventure	46

Call of Duty: Black Ops – Cold War	50
Dirt 5	54
Yakuza: Lika A Dragon	58
The Dark Pictures Anthology: Little Hope	62
NBA 2K21	66
Doom Eternal: The Ancient Gods –Part One	68
Need for Speed: Hot Pursuit Remastered	70
Jackbox Party Pack 7	72
XIII	74
Ghostrunner	76
Mad Rat Dead	78
Hyperbrawl Tournament	80
Best of Playstation	84

Magazin

Der Kalte Krieg in Videospielen	86
30 Jahre Monkey Island	90
Mein erstes Mal – UFO: Enemy Unknown	92
Multimedia	96

Finale

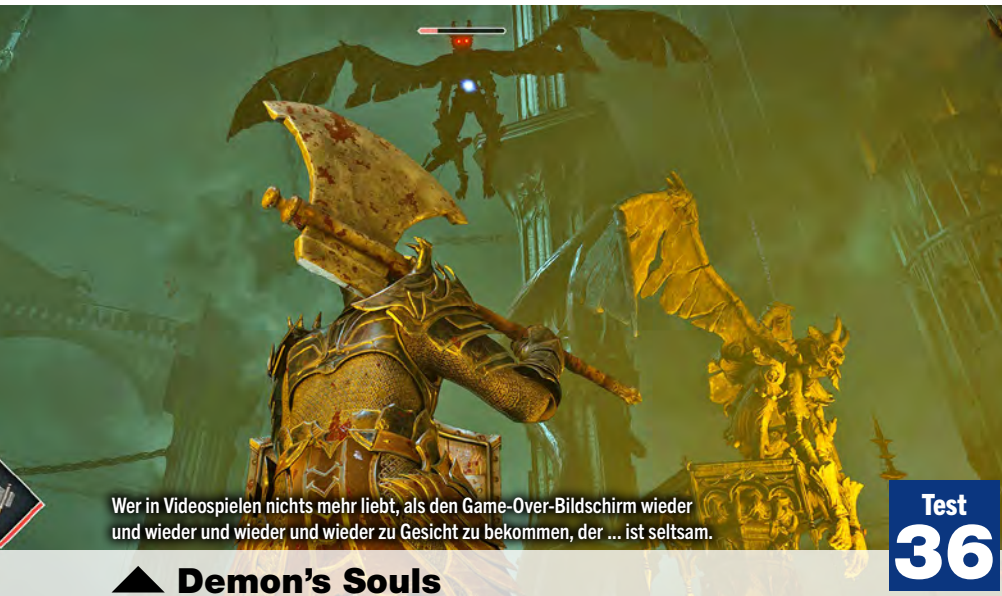
Ausblick/Impressum	98
--------------------	----

Test
22



Es ist ne neue Spinne in der Nachbarschaft, und die IST EBENFALLS FREUNDLICH.
Was, das funktioniert nicht als Drohgebärde? Nun, dann WAR DAS SO GEPLANT.

Spider-Man: Miles Morales ▲



Wer in Videospielen nichts mehr liebt, als den Game-Over-Bildschirm wieder und wieder und wieder und wieder zu Gesicht zu bekommen, der ... ist seltsam.

▲ Demon's Souls

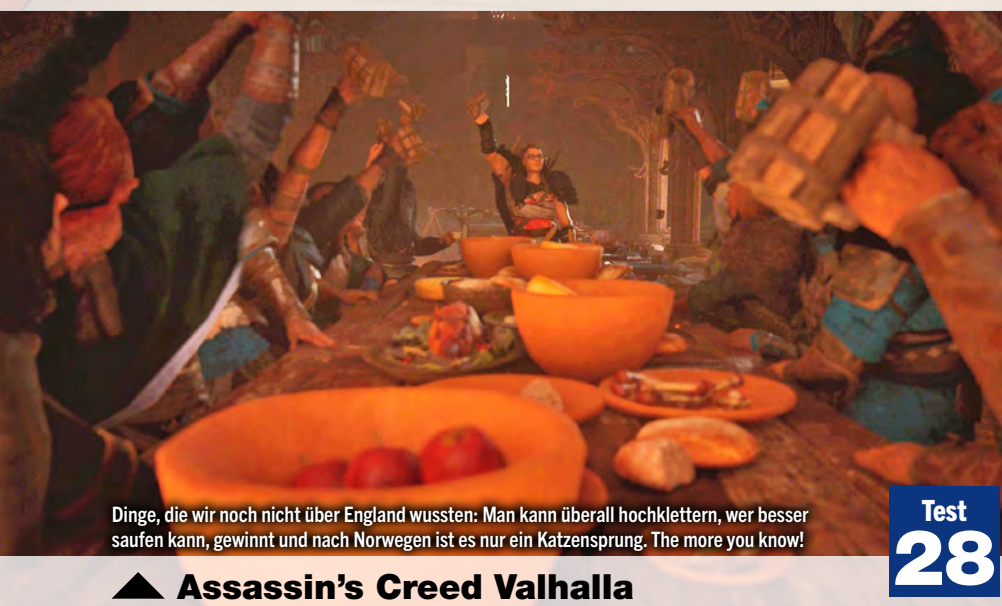
Test
36



Ach herrje! Uiuui! Also, also echt jetzt? Herrje, herrjemine! Ach du liebe Güte! Herr im Himmel, sei uns gnädig! Sapperlot! Jössersmariaundjosef! Uff! Mein lieber Scholli!

▲ XIII

Test
74



Dinge, die wir noch nicht über England wussten: Man kann überall hochklettern, wer besser saufen kann, gewinnt und nach Norwegen ist es nur ein Katzensprung. The more you know!

▲ Assassin's Creed Valhalla

Test
28

DVD-Inhalt

VIDEOS:

SEITE 1: SD

(Labelseite)

VORSCHAU

Dirt 5

Sackboy: A Big Adventure

Yakuza: Like a Dragon

TEST

Need for Speed: Hot Pursuit Remastered

The Dark Pictures Anthology: Little Hope

Watch Dogs: Legion

SPECIAL

Astro's Playroom

Der komplette Level „Kühle Quellen“

FIFA 21:

Wie EA uns jährlich für dumm verkauft

Playstation 5:

Die Next-Gen-Konsole im Unboxing

PS Plus Collection:

20 PS5-Blockbuster gratis!

SEITE 2: HD

TEST

Assassin's Creed Valhalla

Playstation 5

Marvel's Spider-Man:

Miles Morales

SPECIAL

Playstation 5:

Die Exklusivspiele zum Launch

EXTRAS:

ARTIKEL

play⁵-DVD-Cover 01/2021

BILDER

play⁵-Magazin 12/2020

RETRO-VIDEOS

Podcast-Folge #002

Wenn beim Abspielen der DVD Probleme auftreten sollten, versucht es erst auf einem anderen Gerät (PS3/PC) und/oder schickt uns eine Mail an redaktion@playvier.de!

Aktuelles

Meldungen, Nachrichten und Insider-Informationen aus der Welt der Spiele – hin und wieder natürlich gewürzt mit ein wenig albernem play⁵-Humor.

Gerücht: Sony will Bluepoint Studios kaufen

Angeblich möchte Sony die Remake-Spezialisten Bluepoint Games dem Studio-Portfolio einverleiben.

BIZ | Schon bald könnte das texanische Entwicklerstudio Bluepoint Games zur Sony-Familie gehören. Das behauptet zumindest der vermeintliche Leaker „MarsipanRumpan“ im Forum von ResetEra. Seinen Ausführungen zufolge befinden sich das Team und Sony Interactive Entertainment derzeit in abschließenden Gesprächen, um eine Übernahme unter Dach und Fach zu bringen. Eine entsprechende Ankündigung soll demnach in Kürze zu erwarten sein. Bluepoint Games hatte sich in der Vergangenheit hauptsächlich auf Remakes

von Spielen spezialisiert. Unter anderem haben sie an den Neuauflagen von Gravity Rush und Shadow of the Colossus gearbeitet. Ihr jüngstes Projekt war das Remake von Demon's Souls für die PlayStation 5. Laut dem Leaker handelte es sich dabei um eine Art „finalen Test“, bei dem Sony schauen wollte, ob Bluepoint Games tatsächlich ein würdiger First-Party-Entwickler sein könnte. Allem Anschein nach hat das Team die Entscheidungsträger bei SIE überzeugen können, sodass die Übernahmegespräche initiiert wurden.

YANNIK CUNHA



Dualsense

kommt in neuen Farben

Sony bestätigt: Bald gibt es den DualSense Controller der PS5 auch in anderen Farben.



PS5 | Nachdem die PS5 nun endlich auch in Deutschland zu haben ist, gab Sony preis, dass der Controller zur Konsole in Zukunft auch in anderen Farben erhältlich sein wird. Kein Wunder, denn schon der DualShock-4-Controller der Playstation 4 wurde im Laufe der Zeit in allen möglichen Farben verkauft. Es bleibt jedoch noch abzuwarten, wann die Controller den Markt erreichen, denn ein genaues Datum haben sie noch nicht. Was die Konsole angeht: Bisher gibt es noch keine Informationen dazu, ob die PS5 ebenfalls in verschiedenen Farben erhältlich sein wird. Es liegt zwar Nahe, bestätigt ist es jedoch nicht. Im FAQ von Sony heißt es lediglich: „Bei der Markteinführung wird es keine weiteren Farben oder Designs für die beiden PS5-Konsolenmodelle geben.“

YANNIK CUNHA

Horizon: Zero Dawn

Infos zur Abwärtskompatibilität

Entwickler von Guerrilla Games bestätigt, dass die PS4-Werke reibungslos auf PS5 laufen

ACTION-RPG | Sony verspricht eine umfangreiche Abwärtskompatibilität für die Playstation 5: Auf der neuen Konsole sollen sich nahezu alle der über 4.000 erhältlichen PS4-Spiele wiedergeben lassen. Lediglich eine Handvoll Spiele werden aktuell von der PS5 nicht unterstützt, könnten den Support aber nachträglich noch erhalten. Die Besonderheit: Durch die Leistungsfähigkeit der Playstation 5 können PS4-Spiele profitieren –

etwa bei Auflösung und Bildrate. Hinzu kommen schnellere Ladezeiten, die durch die verbaute SSD ermöglicht werden. Nun gab es auch von Guerrilla Infos zu dem Thema: Sowohl Horizon: Zero Dawn als auch Killzone: Shadow Fall werden Savegame-Transfers unterstützen. Zudem bestätigte das Studio, dass zumindest Killzone mit 60 FPS laufen wird. Bildraten-Angaben zu Horizon teilten die Entwickler jedoch noch nicht mit.

YANNIK CUNHA



Sony angeblich an Konami-Marken interessiert

Sony will angeblich Castlevania, Metal Gear und Silent Hill von Konami kaufen.

KONAMI

BIZ | Vor allem in der jüngeren Vergangenheit häuften sich die Gerüchte und Spekulationen rund um ein Reboot der Horror-Serie Silent Hill mit Sony als Strippenzieher im Hintergrund. Eine Bestätigung steht bis zum heutigen Tag zwar aus. Doch es gibt einen weiteren Bericht, der in eine ähnliche Kerbe schlägt – und sogar einen großen Schritt weiter geht. Bereits im Januar hatte sich nämlich ein anonymen Benutzer von 4Chan zu Wort gemeldet, der eigenen Angaben zufolge angeblich ein Mitarbeiter von Konami ist. Er berichtete, dass Sony angeblich großes Interesse daran habe, mehrere Marken von Konami zu

kaufen, um auf ihrer Basis mehrere Exklusivspiele für die Playstation 5 zu entwickeln beziehungsweise entwickeln zu lassen. Dazu zählen dem Bericht zufolge angeblich Remakes von Metal Gear und Metal Gear 2: Solid Snake, die in Kooperation mit dem Game Designer Hideo Kojima entstehen sollen. Auch ein Reboot der Silent-Hill-Serie – wohl ebenfalls gemeinsam mit Kojima – ist laut Aussagen des 4Chan-Benutzers im Gespräch. Als dritte Marke hätte Sony angeblich die Castlevania-Reihe im Visier, die ein komplettes Remake erhalten soll. Ein offizielles Statement zu den Gerüchten gibt es nicht.

YANNIK CUNHA

Nioh-Remaster kommt für PS5

Mit der Nioh Collection landen die bockschweren Souls-likes bald auf der Next-Gen-Konsole.

PS5 | Knapp ein halbes Jahr, nachdem der zweite Teil der Souls-like-Reihe im Samurai Setting namens Nioh für die Playstation 4 veröffentlicht wurde, gibt es es Neuigkeiten rund um das Spiel aus dem Land der aufgehenden Sonne. Team Ninja hat die „Nioh Collection“ angekündigt, die am 05. Februar 2021 für Playstation 5 erscheinen wird. Die Sammlung enthält beide Games mit allen dazugehörigen

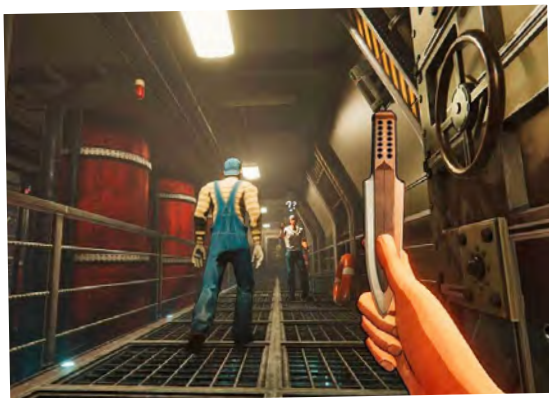
DLCs, also Nioh Remastered: The Complete Edition und Nioh 2 Remastered: The Complete Edition. Die Titel werden zusammen im Bundle erhältlich sein, jedoch auch als Einzelspiele für die Next-Gen-Konsole. Das zuständige Studio Team Ninja verspricht bei beiden Spielen attraktive Upgrades. So sollen sie mit einer Auflösung von 4K und sogar mit bis zu 120 FPS auf der Playstation 5 laufen.

YANNIK CUNHA



XIII: Entwickler entschuldigen sich bei Fans

Angesichts des miesen Remakes des Shooter-Klassikers zeigen sich die Macher reumütig.



BLAMAGE | Anfang November kam nach einer Verschiebung das Remake des Ego-Shooters XIII für den PC und Konsolen auf den Markt. Allerdings verwandelte sich die anfängliche Euphorie vieler Fans sehr schnell in Fassungslosigkeit und Wut. Grund dafür ist eine Vielzahl technischer Probleme wie zum Beispiel die mäßige Performance, zahlreiche Bugs sowie fehlende Spracheinstellungen und andere Unannehmlichkeiten. Als Konsequenz hagelte es unter anderem bei Steam negative Bewertungen und viel Kritik. Diese Kritik blieb nicht ungehört, das zuständige Entwicklerstudio Play-

Magic wandte sich vor kurzem in einem offenen Brief an die Community – vor allem um sich bei den Fans zu entschuldigen. Weiterhin hat das Team versprochen, in der näheren Zukunft intensiv daran zu arbeiten, die mannigfaltigen Probleme im Remake zu beseitigen. Außerdem kündigten die Entwickler an, schon bald kostenlose Neuerungen wie zum Beispiel zusätzliche Levels, Waffen, Skins und sogar Spielmodi für den lokalen Multiplayer veröffentlichen zu wollen. Hierfür soll es in Kürze eine entsprechende Roadmap geben. Unsern Test gibt's weiter hinten in dieser Ausgabe.

YANNIK CUNHA

SPRACHAUSGABE
„Awww! Ich will ins Tal der Schändung!“

Paula hat was zu sagen – den Zusammenhang lassen wir weg, das macht's lustiger.

play⁵inteam: Das Redaktionstagebuch



Montag, 02. November 2020

Hilft nix, manchmal muss man auch mit Ausschussware Vorlieb nehmen – äähm, wir meinen, willkommen an Redaktionsbord, Michael! Der gute Mann, der es liebt, Schmunzelnichi genannt zu werden, war vor einigen Jahren Praktikant bei uns und stösst nun als Online-Volontär und Teilzeit-play⁵-ter zu uns. Sein erster PS5-Test kommt in Ausgabe 02/2021!

November/Dezember 2020

Nein, bei uns wurde nicht eingebrochen, und nein, so schlimm sieht es bei uns normalerweise nicht aus (zumindest, seitdem Wolfgang primär im Homeoffice ist). Wir ziehen in sehr kleinen Rahmen um, denn ein paar Kollegen aus anderen Abteilungen wandern zu uns ins Grossraumbüro – und da muss vorher halt mal aufgeräumt und umsortiert werden. Neue Leute in unmittelbarer Nähe – widerwärtig!



ZEIT FÜR ECHTE HELDEN

Die Spielfilm-Highlights im Dezember

Ausgelassene Komödien, packende Thriller, rasante Martial-Arts, berühmte Filmhits, beliebte Spielfilm-Reihen sowie bekannte und unbekanntere Filmperlen aus Hollywood. All das erwartet euch jede Woche (am Dienstag und Mittwoch) bei den NITRO.WOOD-Spielfilmabenden auf dem Free-TV-Sender NITRO!

Der Dezember bei NITRO.WOOD steht ganz im Zeichen von wahren Helden, die gegen großes Unheil kämpfen. Euch erwarten wahrhaftige epische Geschichten, wie gemacht für spannende Fernsehabe in der frostigen Winterzeit. Los geht es mit einem echten Kracher: Antonio Banderas schließt sich in *Der 13te Krieger* als arabischer Poet einer Gruppe von Wikingern an, die gnadenlose Menschenfresser jagt. In *Robin Hood – König der Diebe* kämpfen Kevin Costner und Morgan Freeman gegen den Sheriff von Nottingham Forest und um die Freiheit Englands. King Arthur ist eine Neuinterpretation des Mythos um König Artus und seiner Ritter der Tafelrunde mit Clive Owen und Keira Knightley in den Hauptrollen. Weniger mythisch als andere Verfilmungen des Artus-Themas und mit einem eher ungewöhnlichen, aber dennoch spannenden Setting. In *Die Mumie* müssen sich Brendan Fraser und Rachel Weisz mit einer allzu lebendigen Mumie herumschlagen, weelche die Helden durch halb Ägypten verfolgt. Die Herrschaft des Feuers erzählt die Geschichte von tapferen Drachentötern, die sich in einer dystopischen Zukunftsvision mit zum Leben erwachten Drachen anlegen, die die Menschheit bedrohen.



DER 13TE KRIEGER

Dienstag 8.12.2020, 20:15 Uhr

Der Poet Ahmed Ibn Fahdian stößt auf eine Horde Wikingen, die von dem Krieger Buliwyf angeführt werden. Sie sind unterwegs, um eine Bande von Menschenfressern unschädlich zu machen, die im Nebelreich des Königs Hrothgar Jagd auf die Bewohner machen. Doch laut Orakel können sie den Kannibalen nur Herr werden, wenn sie sich zu 13 Kriegern zusammenschließen. Da der 13. Krieger kein „Nordmann“ sein darf, wird Ahmed zum 13. Krieger ernannt.

WEITERE HIGHLIGHTS:



DIE HERRSCHAFT DES FEUERS

Mittwoch 02.12.2020, 20:15 Uhr

2008 erwacht ein Drache aus dem Tiefschlaf. Zwölf Jahre später beherrschen Drachen die Welt. Eine Truppe selbster-nannter Drachentöter macht sich auf, die Schreckensherrschaft des Feuers ein für alle Mal zu beenden.



KING ARTHUR

Mittwoch 09.12.2020, 20:15 Uhr

Nach 15 Jahren Krieg wollen King Arthur und seine Ritter endlich in die Heimat zurückkehren. Doch dann bekommen sie noch einen letzten Auftrag - die gefährliche Rettung einer Familie im hohen Norden.



ROBIN HOOD – KÖNIG DER DIEBE

Dienstag 15.12.2020, 20:15 Uhr

Als Robin Hood und sein Begleiter Azeem nach den Kreuzzügen zurück nach England kommen, hat sich viel verändert. Der Sheriff von Nottingham tyrannisiert das Volk und ließ Robins Vater töten. Robin schwört Rache...



DIE MUMIE

Mittwoch 16.12.2020, 20:15 Uhr

Ein Fremdenlegionär, eine Bibliothekarin und ihr Bruder begeben sich auf eine Expedition in die sagenumwobene Totenstadt Hamunaptra. Dort erwecken sie die Mumie des Hohepriesters Imhotep zum Leben, die die Helden erbarmungslos jagt.

SPiEL Philosophische Das Quartett

Vier play⁵-Mitarbeiter äußern sich kritisch und subjektiv zu einem Thema aus der Welt der Videospiele. Diesmal geht es darum, wie wir in die neue Playstation-Generation starten.

Spielanleitung

Diese Seite entsteht nach folgenden knallharten Regeln:
Vier Redakteure ziehen aus einer nicht notariell beglaubigten Lostrommel je eine Nummer von 1 bis 4. Derjenige, der die 1 zieht, entscheidet sich für ein spannendes Thema und schreibt seine Meinung dazu. Die anderen drei greifen das Thema auf und antworten in der gezogenen Reihenfolge!

1/1 Christian Dörre D



Modell	Redakteur
Typ	Motzbrocken
Leistung in PS (play ⁵ -Stärke)	08/15
Von 0 auf 100 Zeichen in	4 Minuten
Extras	Gammelige Punk-Shirts
Baujahr	1988

1. Christian Dörre 3. Lukas Schmid
2. Matthias Dammes 4. Sascha Lohmüller

1/2 Matthias Dammes DDR



Modell	Redakteur
Typ	Auferstanden aus Ruinen
Leistung in PS (play ⁵ -Stärke)	42,42
Von 0 auf 100 Zeichen in	100 Zeichen
Extras	Energie-Cottbus-Trikot
Baujahr	1983

1. Christian Dörre 3. Lukas Schmid
2. Matthias Dammes 4. Sascha Lohmüller

1/3 Lukas Schmid A



Modell	Redakteur
Typ	Wienerle
Leistung in PS (play ⁵ -Stärke)	47,11
Von 0 auf 100 Zeichen in	Null Komma nix
Extras	Zwei kleine Mozartkugeln
Baujahr	1988

1. Christian Dörre 3. Lukas Schmid
2. Matthias Dammes 4. Sascha Lohmüller

1/4 Sascha Lohmüller D



Modell	Redaktionsleiter
Typ	Kriegsgott
Leistung in PS (play ⁵ -Stärke)	185,388
Von 0 auf 100 Zeichen in	69 Sekunden
Extras	Schalke-Vizemeister-Schal
Baujahr	1981

1. Christian Dörre 3. Lukas Schmid
2. Matthias Dammes 4. Sascha Lohmüller

CHRIS:

Aloha he, ihr Sterne der Südsee! Die PS5 ist da!!! Olé, olé! Da wir lustigen Vier hier ja zu den glücklichen Vorbestellern gehören, möchte ich gerne von euch wissen, wie ihr in die neue Playstation-Generation startet. Werdet ihr euch einmal quer durch das Launch-Line-up zocken, habt ihr ein bestimmtes Spiel vor Augen, mit dem ihr alleine richtig viel Zeit verbringen möchtet, holt ihr versäumte Games per PS-Plus-Collection nach oder fangt ihr gar an, euren PS4-Pile-of-Shame abzuarbeiten, jetzt wo ihr eine Konsole besitzt, die nicht klingt wie ein Düsenjet? Bei mir sind es vier Spiele, die ich zocken werde. Ich habe bereits mit Assassin's Creed: Valhalla angefangen und bin sehr angetan. Wird also weitergespielt. Dann möchte ich noch mal Red Dead Redemption 2 durchzocken und da die PS5-Version erst im März kommt, werde ich jetzt schon die PS4-Fassung von Yakuza: Like a Dragon spielen. Nebenher werfe ich ein paar Körbe in NBA 2K21.

MATTHIAS:

Da ich das hier einen Tag vor dem Launch der PS5 ausfülle, hoffe ich natürlich zunächst erstmal, dass ich meine auch erhalten habe, bis dieses Heft erscheint. Ich gehöre nämlich zu den armen Gestalten, die bei Saturn bestellt und eine Warnung über mangelnde Verfügbarkeit erhalten haben. Ich bin aber mal optimistisch und freue mich bald aufs lautlose Zocken. Genau wie Chris habe ich auch schon mit Valhalla angefangen, das ich sicher noch fortsetzen werde. Als erste spielerische Handlung auf der PS5 werde ich aber wohl mal in Astro's Playroom reinschauen. Von der DualSense-Erfahrung gab es ja schon viele sehr begeisterte Stimmen zu vernehmen und ich bin gespannt drauf, das selbst mal zu erleben. Ansonsten steht Spider-Man: Miles Morales natürlich auf meiner Liste. Und dann ist da ja noch Cyberpunk 2077. Für den Test werde ich es wohl zunächst auf PC spielen, aber ich kann vermutlich nicht widerstehen, es auch auf der PS5 nochmal zu genießen.

LUKAS:

Ach Matthias, ich würde dich ja bemitleiden, wenn ich nicht so damit beschäftigt wäre, meine Versandbestätigung zu streicheln! Was ich machen werde, wenn die PS5 bei mir aufschlägt: Erst einmal meine Speicherstände + die PS4-Games, die ich aktiv auf der SSD haben will, runterladen, dann auf dieselbe Weise den Account meiner Freundin umsiedeln. Anschließend werde ich mir wohl erst einmal Astro's Playroom geben, ist ja nur ein paar Stunden lang, das Ding. Als erste Hauptattraktion wartet aber definitiv Miles Morales auf mich, anschließend werde ich Valhalla nach meinem Test noch einmal spielen, diesmal auf 100 Prozent. Sackboy ist auch nett und wird nachgeholt (ne Version habe ich schon), aber da es bis nach Valhalla schon erschienen sein dürfte, ist dann Immortals: Fenix Rising dran. Ich werde übrigens sehr viel spielen in der kommenden Zeit, da ich noch vor Weihnachten zwei Wochen frei habe. Bemitleide ich die Leute, die arbeiten müssen? Haha nein, natürlich nicht!

SASCHA:

Da zeitgleich mit der PS5 auch noch eine neue WoW-Erweiterung erscheint – oder genauer gesagt: eine Woche darauf – wird es anfangs wohl ein Hin- und Herjonglieren, wie ich meine Zeit aufteile. Gespielt wird auf jeden Fall erst einmal Astro's Playroom, danach sind Spider-Man: Remastered und Miles Morales an der Reihe. Und dann schaue ich mal, was sonst noch so da ist. Alleine wegen der Grafik wird aber auf jeden Fall auch in NBA 2K21 reingeschaut. Ich denke aber, dass der nächste Titel dann God of War oder Days Gone sein wird. Oder vielleicht Ghost of Tsushima. Ersteres und letzteres habe ich nämlich aus unterschiedlichen Gründen (keine Lust und keine Zeit) auf der PS4 nicht durchgespielt, es wird also Zeit. Days Gone hatte ich bisher noch gar nicht angeschaut, da es oben auf meinem Pile of Shame schimmelt. Und wenn ich einen masochistischen Moment habe, wird sicher auch noch mal bei Demon's Souls vorbeigeschaut.

DA KOMMT FREUDE AUF!

SCHENKEN ODER BESCHENKEN LASSEN



* im Vergleich zum Einzelpreis

- 12 PRINT-AUSGABEN
DRUCKFRISCH **FREI HAUS**
- 12 DIGITAL-AUSGABEN **GRATIS**
- 12 MONATE **WERBEFREI**
AUF **PCGAMES.DE** SURFEN
- INKLUSIVE **ZUGRIFF** AUF
FRÜHERE DIGITAL-AUSGABEN
- PLUS **15,- EUR AMAZON-**
GUTSCHEIN FÜR DEN **SCHENKER**



WWW.PLAYFÜNF.DE/GESCHENKABO

PLAY⁵-ABO? DESWEGEN!

- MEGA PREISVORTEILE
- KOSTENLOSE ZUSTELLUNG PER POST
- KEINE RISIKO, DA
JEDERZEIT KÜNDBAR
- FRÜHER BEI EUCH ALS AM KIOSK
- KEINE AUSGABE VERPASSEN



Hitman 3

Schon im Januar darf wieder gemeuchelt werden! Wir fassen zusammen, was bisher zum dritten Teil des Hitman-Reboots bekannt ist.

STEALTH-ACTION | Hitman 3? Moment, das gab es doch schon mal! Jau, richtig. Aber bekannterweise wurde der Reihe um den ikonischen glatzköpfigen Killer Agent 47 im Jahre 2016 ein Reboot verpasst. Nach der Fortsetzung 2018 soll Hitman 3 nun den Abschluss der sogenannten World-of-Assassination-Trilogie bilden.

Rock the Casbah

Dafür, dass wir aber bereits am 20. Januar wieder in den Anzug schlüpfen sollen, ist bislang recht wenig über den dritten mörderischen Ausflug in die Anschlagswelt bekannt. Denn außer ein paar Trailern, in denen immerhin auch schon eine Handvoll Gameplay-Szenen zu erspähen waren, haben die Entwickler bislang noch nicht

allzu viel veröffentlicht. Zwei neue Locations wurden dabei aber schon mal bekannt gegeben. Zum einen erledigt Agent 47 einen seiner Aufträge im nahöstlichen Dubai. In der Millionenstadt in den Vereinigten Arabischen Emiraten verschlägt es den kahlköpfigen Killer offenbar in eines der Hochhäuser. Ob es sich dabei um einen originalgetreuen Nachbau, etwa

des Burj Khalifa oder des Almas Tower, handelt oder ob hier ein Fantasie-Wolkenkratzer entworfen wurde, wird aus dem Trailer aber noch nicht ersichtlich. Dafür versprühte die Location bereits jetzt viel Flair und erinnerte ein wenig an die letzten beiden John-Wick-Filme mit seinen edlen Hotel-Interieurs, die als Kulisse für Auftragskiller-Action herhalten mussten. Auch die wahrscheinliche Zielperson konnte schon im Trailer erspäht werden, denn im Hotel hält sich auch Carl Ingram auf. Den kennen Fans der Reihe bereits aus dem Vorgänger, wo er als einer der Strippenzieher der Providence-Geheimorganisation vorgestellt wurde. Dementsprechend dürfte der Auftrag in Dubai kein Spaziergang werden, denn Ingram wird sicherlich nicht alleine am Pool rumhängen.

Die zweite Location, die wir bereits in einem Trailer begutachten durften, ist Dartmoor. Dabei handelt es sich um eine hügelige Region in der englischen Grafschaft Devon, um die sich bereits seit vielen Jahrhunderten zahlreiche Mythen, Legenden und Mysterien ranken. In Dartmoor sucht Agent



Kahl, der Große! Der Protagonist ist natürlich erneut Agent 47. In Hitman 3 soll die mit dem Reboot begonnene „World of Assassination“-Story zu einem befriedigenden Abschluss kommen. Wir sind gespannt!



Goldjunge: Das Innere der Dubai'schen Wolkenkratzer wirkt wunderbar pompös-edel – das perfekte Setting für einen düsteren Mord-Plot.

47 das altherwürdige Thornbridge Manor auf. Dort wird der Spieß dann allerdings ein wenig umgedreht, was sich sehr spannend und interessant anhört. Denn in dem Anwesen wurde bereits jemand ermordet, bevor wir dort eingetroffen sind – und wer aus der anwesenden Familie der Mörder ist, ist völlig unklar! Wir betätigen uns in dieser Mission also erst einmal als Detektiv und versuchen das Mörder-Rätsel zu lösen, bevor wir uns daran machen, unsere Zielperson auszuschalten. Warum wir das tun? Keine Ahnung, es klingt aber verdammt lustig! Zudem versprühte der Trailer mit seinen zwielichtigen, zerstrittenen, vornehmen Familienmitgliedern, die sich im Haus gegenseitig auf die Nerven gehen, beschuldigen und trotzdem die ganze Zeit aufeinander hocken, ein wenig Agatha-Christie-Charme. So fühlen

ten wir uns an Krimi-Klassiker wie Das Krumme Haus oder Ein Unerwarteter Gast erinnert.

Abgesehen von diesen bisher bekannten Missionen soll in der Story vor allem ein befriedigender Abschluss für die Trilogie gefunden werden. Die drei Spiele waren von vornherein als Dreiteiler gedacht, weswegen viele lose Storyenden oder auch bisher augenscheinlich unwichtige Dinge aus den Vorgängern aufgegriffen und zusammengeführt werden sollen. Auch soll die Story etwas düster ausfallen als in den ersten beiden Teilen. Passend dazu haben die Entwickler nun eine Art Savegame-Progression eingebaut: Wer über ein Savegame aus einem älteren Hitman verfügt, der kann dieses einlesen lassen und nimmt dann Ausrüstung, Freischaltungen und dergleichen direkt zu Hitman 3 mit. Ob auch



Im Hintergrund dürfte ebenfalls Dubai zu sehen sein. Warum es brennt oder wieso der Herr so gedankenverloren in die Sonne schaut, wissen wir aber auch nicht.

Story-Entscheidungen – etwa die Art, wie ihr jemanden gekillt habt – in Hitman 3 aufgegriffen werden, ist aber noch unklar.

Guter alter Meuchler

Spielerisch dürfte natürlich alles beim Alten bleiben. Es geht immer noch darum, in den weitläufigen Levels eure Zielperson möglichst unauffällig auszuschalten. Dazu schleicht ihr durch das Gelände, verkleidet euch, um kein Aufsehen zu erregen, und nutzt die Spielwelt kreativ, um Leute über den Jordan zu befördern. Oder ihr erwürgt und erschießt sie, falls ihr auf den Stealth-Part nicht allzuviel Geduld habt. In Sachen Technik lässt sich anhand

der Trailer aktuell noch nicht viel sagen. Die Tatsache, dass das Spiel aber auch für PS5 und Xbox Series X erscheint, lässt aber darauf hoffen, dass auch grafisch ein Schritt nach vorne gemacht wird. VR-Brillen-Besitzer können sich zudem freuen, da Hitman 3 auf der PS4 für PSVR optimiert wird.

SASCHA LOHMÜLLER

Meinung

„Mehr vom gewohnt guten, mit einigen interessanten Neuanätzen.“

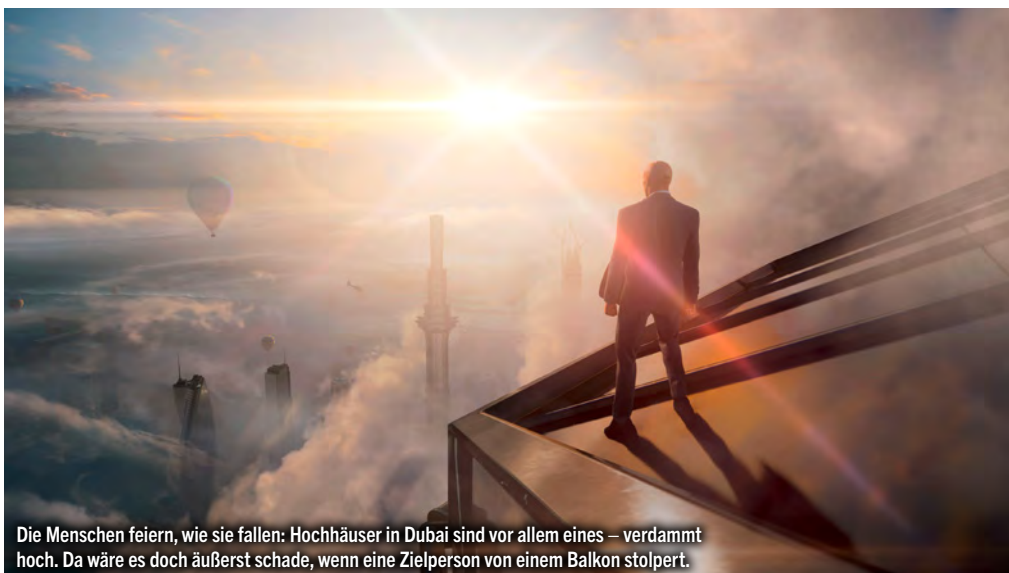
Sascha Lohmüller Redakteur



Die ganzen PC-Hitmans (oder Hitmen?) habe ich nur mal angespielt, aber recht schnell das Interesse verloren. Mit den Reboots konnte ich da schon deutlich mehr anfangen, auch wenn Stealth-Spiele bei mir in der Gunst ja normalerweise nicht allzu weit oben stehen. Aber wenn ich mich derart kreativ-makaber austoben kann, dann sehe ich mal über das ganze Geschleiche hinweg ... Was bisher von Hitman 3 bekannt ist, sieht auf jeden Fall schon mal interessant aus. Dubai als Setting mit seinem Hochhaus ist todschick und das Mörderhaus in England wirkt extrem unterhaltsam. Ich wüsste zwar nicht, warum mein Agent 47 Interesse daran haben sollte, einen Mordfall aufzuklären, statt einen Doppelmord daraus zu machen, aber hey: Solange es Spaß macht und vernünftig erzählt wird, werde ich mich sicher nicht beschweren. Gespannt bin ich zudem, wie das Spiel auf der PS5 aussieht.

Darauf basiert unsere Meinung:

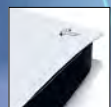
Wir analysierten alle Trailer. Außerdem waren wir in Dubai und England vor Ort und haben investigativ die Schauplätze begutachtet. Muss nicht stimmen.



Die Menschen feiern, wie sie fallen: Hochhäuser in Dubai sind vor allem eines – verdammt hoch. Da wäre es doch äußerst schade, wenn eine Zielperson von einem Balkon stolpert.

Infos

HERSTELLER	IO Interactive
ENTWICKLER	IO Interactive
TERMIN	20. Januar 2021



Destruction AllStars

2020 hat schon genug Zerstörung gebracht, heben wir uns etwas für das nächste Jahr auf: Sonys Crash-Orgie wurde vom November in den Februar verschoben!

ACTION | Wäre alles nach Plan verlaufen, würdet ihr diesen Artikel weiter hinten im Heft lesen, mit einer Zahl am Ende, einem abschließenden Fazit im Meinungskasten und einem passenden Video auf der DVD. Weil der Plan aber ein paar Tage nachdem unsere Test-PS5 bei uns eintraf über den Haufen geworfen wurde, müssen wir mit einer Vorschau Vorlieb nehmen:

Destruction AllStars ist kein Starttitel mehr, sondern erscheint erst nächstes Jahr im Februar. Doch worum geht es überhaupt?

Zerstörungs-Mut

„Wie Rocket League. Nur ohne Ball. Und Tore.“ Das könnte man denken, wenn man Screenshots und bewegte Bilder aus Destruction AllStars sieht. Und die Wahr-

heit dürfte davon gar nicht so weit entfernt sein, denn im Grunde wird uns hier wohl eine Mischung aus Rocket League und dem altherwürdigen Destruction Derby erwarten – mit einem Hauch von Grand Theft Auto!

Ihr tretet als einer von 16 Fahrern in einer von 28 unterschiedlichen Karossen in so etwas wie einem Auto-Gladiatorenkampf an,

der als globales Sportphänomen wie eine Liga aufgezogen ist und entsprechend auf die Bildschirme dieser Welt übertragen wird – Kommentatoren-Team inklusive. Das Gameplay ist entsprechend actionreich und schnell, an allen Ecken und Enden explodiert etwas, während Autowracks durch die Luft fliegen. Simulationsfans sollten also lieber einen Bogen um das



Die Reifenprüfung: Hauptsächlich rammt ihr Gegner zu handlichen Schrotthaufen zusammen. Dabei fliegen sowohl Fahrer als auch Autoteile munter durch die Luft.



Funkenmariechen: In den Partien seid ihr auch außerhalb der Autos unterwegs. Dann weicht ihr mit Parkour-Moves aus und werft Bomben in fahrende Autos.



Aktuelles Mordstudio: Die Kämpfe finden in riesigen Arenen vor Zuschauern statt und werden auch im Fernsehen samt Kommentar übertragen.



Crashes, Explosionen und Rammattacken sollen dank des haptischen Feedbacks über den Controller klar spürbar sein.

Spiel fahren und in der Garage auf Gran Turismo 7 warten. Vielleicht besser solange den Motor ausmachen, das kann dauern. Wie dem auch sei: In den Matches rammt ihr nicht nur andere Autos zu Schrott, ihr seid auch zu Fuß unterwegs. So müsst ihr euch etwa zu Beginn einer Partie erstmal einen fahrbaren Untersatz sichern. Gibt der irgendwann den Geist auf oder entscheidet sich, seine Karriere als Fußball fortzusetzen, rennt ihr einfach weiter zum nächsten unbesetzten Auto. Um unterwegs nicht als Asphaltdeko zu enden, steht euch eine Vielzahl an Parkour-Fähigkeiten zur Verfügung, auch die Arenen scheinen euch genug Möglichkeiten zu bieten, euch – auch vertikal – hüpfend und rennend auszutoben. Ihr könnt euch sogar in GTA-Manier auf ein bereits benutztes Gefährt schwingen, um den Fahrer davon zu überzeugen, euch ans Steuer zu lassen. Oder ihr werft ihm ein fröhliches „Yippie-Ya-Yeah, Schweinebacke“ entgegen und

stellt ihm als neuen Beifahrer eine attraktive Bombe vor.

Für jede gelungene Aktion – wir tippen mal: gerammte Kontrahenten, erfolgreich eingesetzte Skills etc. – lädt sich zudem eine Spezial-Leiste auf. Ist diese gefüllt, könnt ihr euren persönlichen Spezialwagen rufen, der über mächtige Spezialfähigkeiten verfügt und spezielle Feinde äußerst speziell zerlegt. Doch auch in einem der Standardautos verfügt jeder der 16 verfügbaren Fahrer über unterschiedliche Skills, Stärken und auch Schwächen. Hier gilt es also, den „AllStar“ zu finden, der zu eurem eigenen Spielstil passt.

Für Abwechslung in den einzelnen Partien sorgen zudem unterschiedliche Zielvorgaben oder Match-Eigenheiten. Zudem erwarten euch nicht nur Online-Matches mit 15 anderen Zerstörungswütigen, sondern auch zeitlich begrenzte Spezial-Events mit besonderen Regeln

– auch das kennt man aus Rocket League. Wer lieber erst einmal alleine den Asphalt-Rowdy geben möchte, kann sich zudem in eine Solo-Kampagne stürzen, die aus über 50 Events in fünf quer über die Welt verteilten Arenen – unter anderem in London – besteht. Da zudem im Verlauf der Story diverse AllStars vorgestellt werden, bietet sich diese eh als Einstieg an. Zudem schaltet ihr erste Skins, Emotes und Banner frei. Apropos freischalten: Zwar haben die Entwickler noch nicht wirklich etwas dazu gesagt, aber im Gameplay-Trailer war bereits der Hinweis „In-Game Purchases“ zu lesen. Wir gehen also mal davon aus, dass ihr ähnlich wie bei Rocket League zwar viel optischen Kram freischalten könnt, aber eben auch so einiges für Echtgeld kaufbar ist. Zumindest hoffen wir mal, dass sich nicht weitere Inhalte hinter einer Bezahl-schranke verbergen. Falls doch: Schade, aber auch nicht unbedingt tragisch, schließlich ist das Spiel

für PS-Plus-Kunden bei seinem Erscheinen im Februar kostenlos.

Noch kurz ein paar Worte zur Technik, soweit das jetzt im Vorfeld schon einschätzbar ist: Wie alle PS5-Exklusivtitel von Sony nutzt natürlich auch Destruction AllStars alle technischen Spielereien der PS5 aus. So ist der Sound für 3D Audio optimiert, die adaptiven Trigger kommen bei der Fahrzeugsteuerung zum Einsatz und dank des haptischen Feedbacks sollt ihr Crashes und Rammattacken im Controller spüren können. Ob das mehr als nur ein Gimmick ist, sehen wir dann aber erst im Februar.

SASCHA LOHMÜLLER

Meinung

„Schaut bislang ganz nett aus – nicht mehr und nicht weniger.“

Sascha Lohmüller Redakteur



Rocket League mit seinem Playstation-Plus-Start war ja eine fast beispiellose Erfolgsgeschichte, von daher ist die Entscheidung seitens Sony vielleicht gar nicht so dumm. Zum PS5-Release im November wäre Destruction AllStars wahrscheinlich im Wust der Triple-A-Spiele etwas untergegangen und hätte sich entsprechend schlecht verkauft. Im Februar hingegen, zudem noch als kostenloser PS-Plus-Titel, dürfte dem Titel vonseiten der Spieler weitaus mehr Aufmerksamkeit zuteil werden. Letztendlich muss natürlich aber die Qualität passen. Rocket League war ja nicht nur der Riesenerfolg, weil es gratis erhältlich war – sondern weil es ein nach wie vor großartiges Spiel ist. Etwas Sorgen mache ich mir aktuell noch um die angedeuteten Microtransactions – hoffentlich halten diese sich dezent im Hintergrund und sind nicht zu aufdringlich. Und: Mit dem Charakterdesign kann ich bisher mal so gar nix anfangen.

Darauf basiert unsere Meinung:

Wir haben die bisherigen Infos und Trailer analysiert. Außerdem sind wir durch den Fürther Straßenverkehr waghalsige Manöver und Rammattacken gewohnt.



Die sich den Wolf köpft: Das Charakterdesign ist comichaft übertrieben und sicher nicht jedermanns Geschmack.

Captured on PS5

Infos

HERSTELLER	Sony
ENTWICKLER	Lucid Games
TERMIN	Februar 2021

Most Wanted

An dieser Stelle präsentieren euch vier play⁵-Mitarbeiter ihr heißersehtestes Spiel der nächsten Zeit, ein kleiner Redaktionsausblick also.

Haven



Maci Naeem Cheema

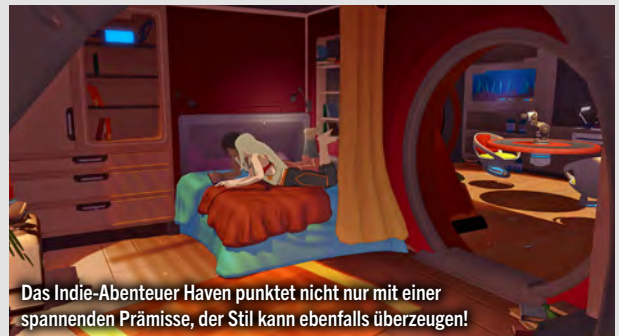
„Alltag aus, Bildschirm an – die perfekte Flucht aus 2020.“

Count me in: Mit dem geliebten Partner alles hinter sich lassen und auf einen fremden und unerforschten Planeten flüchten? Bei den düsteren Wochen, die uns bevorstehen, klingt das verführerischer denn je.

The Game Bakers sind keine völlig Unbekannten im Kreis der Spieleentwicklung. Das in Montpellier ansässige Indie-Studio wurde 2010 von zwei Ubisoft-Veteranen, Emeric Thoa und Audrey Leprince, mit dem Ziel gegründet, Spiele auf dieselbe Art zu ent-

wickeln, wie man in der Küche Leckereien zaubert: mit viel Liebe. Das gelang dem Team bereits 2016 mit dem fulminanten und beliebten Indie-Actiontitel Furi. Diesmal geht es auf einen vergessenen und instabilen Planeten, auf dem das Liebespaar Yu und Kay den Versuch startet, ein neues Leben zu beginnen. Unsere Aufgabe ist es fortan, den unbekannten Planeten zu erforschen, unser Schiff zu reparieren und in ein gemütliches Heim für ein glückliches Leben zu zweit zu verwandeln. Wir sammeln also Ressourcen und Materialien, kochen, basteln, kämpfen und lieben. Der Kniff von Haven ist es, dass wir dabei beide Hauptfiguren in Echtzeit steuern und mit perfektem Timing und Rhythmus abstimmen müssen. Neben dem Abenteuer erleben wir den Alltag des Pärchens, mit all seinen Höhen und Tiefen. Denn, neben vielen Gefahren,

die es auf unser Leben abgesehen haben, erwarten uns auf dem Planeten auch Risiken für unsere junge Liebesbeziehung. Wie weit würdest du gehen, und was bist du bereit zu opfern für deine große Liebe? Besonders reizvoll sollte das Indie-Abenteuer an der Seite eines Partners sein, denn Haven kann komplett im Koop-Modus gespielt werden. Bei den düsteren Wochen, die uns bevorstehen, klingt das doch nach einer perfekten Ablenkung, oder nicht? ■



Das Indie-Abenteuer Haven punktet nicht nur mit einer spannenden Prämisse, der Stil kann ebenfalls überzeugen!

Genre: Rollenspiel || **Entwickler:** The Game Bakers || **Hersteller:** The Game Bakers || **Termin:** 03. Dezember 2020 (PS5), 1. Quartal 2021 (PS4)

Empire of Sin



Matthias Dammes

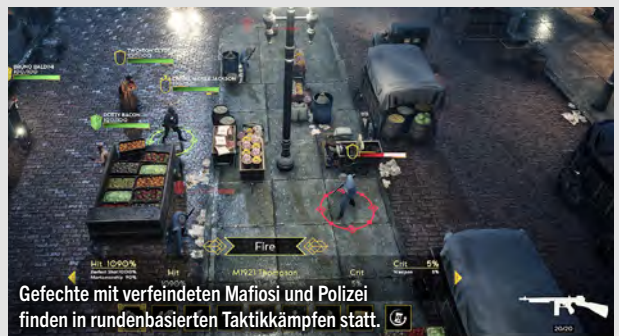
„Wirtschaftssimulation der kriminellen Art – genau mein Fall, wenn der Spaß stimmt.“

Das Treiben der nordamerikanischen Mafia während der Prohibitionszeit in den 1920er- und 30er-Jahren finde ich immer wieder faszinierend. Mit dem Remake von Mafia wurde ich in dieser Hinsicht dieses Jahr ja bereits verwöhnt. Hoffentlich kann auch Empire of Sin mich auf ähnliche Weise begeistern.

In seiner Aufmachung erinnerte mich das Spiel bisher immer ein wenig an Omerta: City of Gangsters oder den über 20 Jahre alten Klassiker Gangsters: Organisiertes Verbrechen. Empire of Sin ist eine Mischung

aus Wirtschaftssimulation und Rundenaktik im Stile von XCOM. Eine Kombination, die mich ja schon mal stark anspricht. In der Rolle eines vom Spieler gewählten Paten (real oder fiktiv) gilt es, ein kriminelles Imperium aufzubauen. Da heißt es, verschiedene Wirtschaftszweige wie Alkoholhandel, Prostitution und Schutzgewerbe aufzubauen sowie sich mit den Schergen verfeindeter Familien anzulegen. Mit den Verdiensten werden Etablissements ausgebaut und Handlanger angeheuert. Das Rezept klingt vielversprechend und ich hoffe die Entwickler haben die richtige Abmischung gefunden. Als wir den Titel auf der Gamescom 2019 vor anderthalb Jahren das letzte Mal ausführlich anspielen konnten, waren wir leider noch nicht ganz überzeugt. Damals störte uns noch die fehlende KI in den Kämpfen, fehlendes Potential im Wirtschaftsteil

sowie ein paar Features, die mehr Tiefgang vertragen konnten. Damals sollte das Spiel auch noch Anfang 2020 erscheinen. Die Entwickler von Romero Games haben sich also eine sehr großzügige Verschiebung gegönnt. Diese haben sie jetzt hoffentlich genutzt, um die seinerzeit hervorgebrachte Kritik ernst zu nehmen und das Spiel zu verbessern. Ich hätte nämlich nichts dagegen, wieder wie in Gangsters mit meiner Familie Straße um Straße um die Vorherrschaft zu kämpfen. ■



Gefechte mit verfeindeten Mafiosi und Polizei finden in rundenbasierten Taktikkämpfen statt.

Genre: Strategie || **Entwickler:** Romero Games || **Hersteller:** Paradox Interactive || **Termin:** 01. Dezember 2020

Cyberpunk 2077



„Drei Wochen Wartezeit sind drei Wochen mehr Vorfreude.“

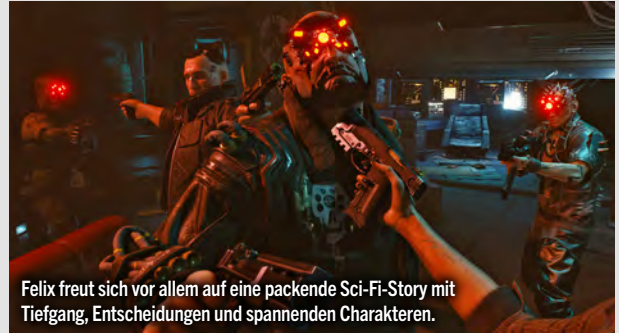
Felix Schütz

Cyberpunk 2077 wurde kurzfristig verschoben, das Open-World-Rollenspiel erscheint drei Wochen später. Schlimm? Überhaupt nicht.

Zunächst mal bleibt mir so noch die Zeit, um schnell The Witcher 3 abzuholen – das wollte ich als Einstimmung nämlich nochmal durchspielen. Außerdem kann ich dank der Verschiebung nun etwas länger nach einem sicheren Platz für die PS5 Digital suchen, sprich: Einen Ort, an den meine Kinder hoffentlich nicht so leicht rankommen. (Die Brut findet ja irgendwie immer einen

Weg...) Und ja: Ich werde Cyberpunk 2077 wohl erst mal auf der Konsole spielen, obwohl ich privat eigentlich lieber am PC zocke. Doch mein Rechner daheim schafft das einfach nicht mehr, die Hardware ist ural. Außerdem möchte ich eh nur flüssige Bildraten und kurze Ladezeiten, der ganze Rest (4K-Auflösung, Raytracing, maximale Details, usw ...) könnte mir nicht gleichgültiger sein. Noch ein Vorteil der Verschiebung: Die Entwickler können die letzten Wochen für mehr Feinschliff, Bugfixing und Optimierung nutzen – und wir bekommen zum Release das rundere Spiel. Hauptsache, die lange Entwicklungszeit zählt sich am Ende aus, schließlich habe ich mich schon lange nicht mehr so sehr auf ein Spiel gefreut wie auf Cyberpunk 2077! Ich bin zwar kein Open-World-Verfechter und Autos mag ich auch nicht besonders, aber dafür liebe ich deftige Sci-Fi-Geschichten umso mehr. Darum

geht es mir in Cyberpunk 2077 auch nicht um irgendwelche GTA-Vergleiche, mir ist egal, wo es mehr Karren, Krawall und Nebenaktivitäten gibt. Ich will einfach nur eine fesselnde Story mit interessanten Figuren und kniffligen Entscheidungen, die wie schon in Witcher 3 spürbare Folgen haben. Wenn es zusätzlich noch tolle Kämpfe und spaßige Charakterentwicklung gibt, bin ich sicher, dass mich Cyberpunk 2077 voll abholen wird. Das ist mir das kleine bisschen Wartezeit doch allemal wert. ■



Felix freut sich vor allem auf eine packende Sci-Fi-Story mit Tiefgang, Entscheidungen und spannenden Charakteren.

Genre: Action-Rollenspiel || **Entwickler:** CD Projekt Red || **Hersteller:** CD Projekt Red || **Termin:** 10. Dezember 2020

Immortals: Fenyx Rising



„Weil ich in diesem Jahr erst etwa 200 Open Worlds erkundet habe, kommt Immortals für mich gerade richtig.“

Lukas Schmid

Ich weiß selbst nicht genau, was es ist, aber in den letzten Jahren noch mehr als zuvor treffen Ubisoft-Spiele mit ihren Open Worlds oft genau meinen Geschmack.

Somit habe ich schon viel zu viel Zeit in Assassin's Creed: Origins, Odyssey und jetzt Valhalla, Far Cry 4, 5, Primal und New Dawn und sogar ein bisschen Watch Dogs versenkt. Vor allem Odyssey hat mich ewig bei der Stange gehalten – mal sehen, ob Valhalla da auf längere Sicht mithalten können. Bevor da mal irgendwann alle DLCs erschienen sind, steigt aber noch

ein Neuzugang in den Ring: Immortals: Fenyx Rising heißt der, kommt von dem Team hinter Odyssey und vereint griechische Mythologie mit mehr als nur einer Prise Gameplay à la The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Die Atmosphäre wirkt nett unbekümmert, der Grafikstil bunt und sympathisch, die Welt wirklich charmant – gefällt mir! Mein lieber Kollege David B. (voller Name der Redaktion bekannt) konnte vor einiger Zeit schon mehrere Stunden reinspielen und war sehr angetan, und obwohl er auch PES, FIFA und solchen Kram mag, nehme ich seine Einschätzung jetzt erst einmal ernst. Anfang Dezember geht es schon los, und da sehe ich tatsächlich auch das größte Problem mit dem Ding: Woher die Zeit dafür nehmen und nicht stehlen? Aktuell stehen bei mir noch das 100%-Komplettieren von Valhalla nach meinem Test, Spider-Man: Miles Morales plus eventuell Spider-Man Remas-

tered, Hyrule Warriors: Zeit der Verheerung, The Dark Pictures: Little Hope, Astro's Playroom, Sackboy: A Big Adventure und ein paar andere Dinge, die ich bestimmt vergessen habe, auf dem Will-ich-spielen-Plan. Hach, mir geht es ja so schlecht, man bringe den Stress-Wein! Aber ich glaube tatsächlich, dass ich Immortals weit oben auf die Liste setzen werde, sollte es so gut werden wie erhofft – sollte ich es schlussendlich testen, sowieso. Wenn dieses Heft erscheint, ist's eh schon klar. ■



Immortals: Fenyx Rising – doofer Name, aber interessantes Spiel. Ich freue mich vor allem auf die Spielwelt voller Griechischer Mythologie.

Genre: Action-Adventure || **Entwickler:** Ubisoft Quebec || **Hersteller:** Ubisoft || **Termin:** 03. Dezember 2020

Die wichtigsten Titel der nächsten drei Monate

Star Renegades

Genre: Taktik-RPG
Entwickler: Massive Damage
Hersteller: Raw Fury
Termin: 25. November 2020

Twin Mirror

Genre: Adventure
Entwickler: Dontnod Entertainment
Hersteller: Bandai Namco Ent.
Termin: 01. Dezember 2020

Haven

Genre: Rollenspiel
Entwickler: The Game Bakers
Hersteller: The Game Bakers
Termin: 03. Dezember 2020 (PS5)

Hitman 3

Genre: Action
Entwickler: IO Interactive A/S
Hersteller: IO Interactive A/S
Termin: 20. Januar 2021

Outriders

Genre: Action
Entwickler: People Can Fly
Hersteller: Square Enix
Termin: 02. Februar 2021

Empire of Sin

Genre: Strategie
Entwickler: Romero Games
Hersteller: Paradox Interactive
Termin: 01. Dezember 2020

Immortals Fenyx Rising

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Ubisoft Quebec
Hersteller: Ubisoft
Termin: 03. Dezember 2020

Cyberpunk 2077

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: CD Projekt Red
Hersteller: CD Projekt Red
Termin: 10. Dezember 2020

P.O.P.: The Sands of Time Remake

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Ubisoft
Hersteller: Ubisoft
Termin: 21. Januar 2021

Little Nightmares 2

Genre: Adventure
Entwickler: Tarsier Studios
Hersteller: Bandai Namco
Termin: 11. Februar 2021

Playstation 5:

Unsere Eindrücke zur Sony-Konsole



Wir erhielten die PS5 bereits mehrere Wochen vor Verkaufsstart und konnten also schon genug Zeit mit der Next-Gen-Konsole verbringen, um euch ausführliche Eindrücke zu den wichtigsten Features der neuen Playstation-Generation zu liefern.

Technik, Anschlüsse, Vorteile der SSD

Eine neue Konsolengeneration – was gibt es da Interessanteres als ein Blick auf die neue, funkelnde Technik?

Die grundsätzlichen Daten haben wir in den vergangenen Monaten ja bereits rauf- und runtergeleiert, deswegen hier die Kurzform: 8 Prozessorkerne mit bis zu 3,5 GHz, eine Grafikkarte mit bis zu 10,28 Teraflops und hardwarebeschleunigtem Raytracing, 16 GB GDDR6 RAM und eine SSD-Festplatte mit 825 GB sind in der Konsole zu finden. Und je nachdem, ob ihr die Digital Edition oder die etwas teurere „normale“ PS5 eurer Eigenen nennt, kommt natürlich noch ein UHD-Blu-ray-Laufwerk obendrauf. Bei den Anschlüssen bietet sich das gewohnte Bild, mit einer

großen Ausnahme: Einen TOSLINK-Anschluss (oft auch „optisch digitaler Anschluss“ genannt) sucht ihr bei der Playstation 5 vergebens. Wer also Zubehör und Peripherie besitzt und diese per TOSLINK anschließen wollte, muss sich zwangsweise umorientieren. Ansonsten ist aber alles Nötige da: an der Front ein USB 2.0 und ein USB-C-Anschluss, auf der Rückseite zwei USB-3.1-Anschlüsse, ein HDMI-2.1-Anschluss sowie ein LAN-Port. Und natürlich der Stromanschluss. Durch die neue Rechenpower laufen viele Spiele in nativem 4K (manche werden wei-

terhin hochskaliert) und lassen sich zudem teilweise auf 8K hochskalieren. Die größten Highlights sind aber zum einen der potente Lüfter, wodurch die eingeschaltete Konsole kaum zu hören ist – nach der dauerröchelnden PS4 eine echte Wohltat! – und die SSD, welche die Ladezeiten von Games extrem minimiert und in manchen Spielen sogar völlig eliminiert (wie im Fall vom neuen Spider-Man). Wir haben sogar einen Lautstärke-Test durchgeführt. Sowohl in liegender als auch in stehender Position ist die Konsole kaum zu hören. Lediglich beim Installieren von einer

Disc dreht die PS5 auf. Schaut am besten mal bei unserem YouTube-Kanal PC Games vorbei. Dort findet ihr nicht nur ein ausführliches Check-Video mitsamt der genauen Lautstärkemessung, sondern auch noch weitere Specials und Vergleiche zur Konsole. Unter anderem Ladezeiten-Checks, aber natürlich auch Testvideos zu den nach und nach erscheinenden Spielen im Launch-Zeitraum.

SASCHA LOHMÜLLER

User-Interface

Wartezeiten gehören der Vergangenheit an. Das UI der PS5 ist aufgeräumt, super schnell und intuitiv.

Egal, wie sehr man seine PS4 liebt, das Navigieren durch Menüs war nicht immer komfortabel und das Öffnen des Playstation Stores war teilweise super nervig. Das ist jetzt passé,

denn das UI der neuen Playstation ist schlicht, aber auch verdammt schnell. Die Spielebibliothek lädt ratzfatz und selbst beim Playstation Store gibt es keinerlei Verzögerung, da dieser ins Startmenü integriert wurde. Navigiert man auf den bekannten Button, ist der Store darunter direkt geöffnet. Oben in der Leiste kann man zudem blitzschnell zwischen dem Spielmenü und Medien umschalten, wo Apps wie Netflix, Amazon Prime oder DAZN installiert werden. Betätigt man die Playstation-Taste in einem Spiel, darf man nun die Aktivitäten des Titels einsehen. Dort erhält man beispielsweise Hinweise auf verpasste Trophäen und kann teilweise vom Menü aus direkt an diese Spielstellen springen. Überhaupt wird verdammt schnell geladen. Es kam sogar vor, dass ein Spiel abstürzte, wir es erneut starteten und

die Konsole uns direkt an dem Punkt absetzte, wo der Titel abgeschmiert war. Haltet ihr die PS-Taste im Spiel gedrückt oder betätigt sie im Menü, dürft ihr zudem auf bekannte Funktionen wie Freundesliste, Benachrichtigungen oder Downloadverwaltung zugreifen oder auch ganz einfach die Konsole ausschalten, neu starten oder in den Ruhemodus versetzen. Obendrein sieht man erspielte Trophäen, welche nun in Videoclips festgehalten werden. Ganz oben rechts im Menü sind die Einstellungen zu finden. Insgesamt erinnert das UI der PS5 zunächst stark an die Aufmachung des Vorgängermodells, doch bereits nach kurzer Zeit stellt man fest, dass man sich nun viel schneller, intuitiver und zielführender durch die Menüs und Optionen navigiert.

CHRISTIAN DÖRRE



DualSense Controller

Schon nach ein paar Stunden mit dem neuen Controller waren wir bereits der Meinung, dass der DualSense eine der größten Errungenschaften der neuen Playstation-Generation sein wird.

Das Gamepad überzeugt zunächst mit seinem angenehmen Gewicht. Der DualSense ist etwas schwerer als der Dualshock 4 und liegt dadurch besser in der Hand. Die Griffe sind fein mit einem Muster angeraut, wodurch für zusätzlichen Grip gesorgt wird. Das Gummi der angerauten Analogsticks fühlt sich ebenfalls wertiger an als beim PS4-Pad. Natürlich müssen sich die Sticks erst über längere Zeit beweisen, aber wir sind frohen Mutes, dass die Sticks nicht unter solch enormem Abrieb leiden werden wie die der PS4. Doch kommen wir zu den Aktionstasten und dem Digi-Kreuz. Zunächst fühlt man keinen großen Unterschied zum Dualshock 4, doch nachdem man ein bisschen geockt hat, möchte man den DualSense nicht mehr missen. Durch minimale Anpassungen der Tastenplatzierung

gleitet man noch zielgenauer auf die Tasten. Selbst das Digi-Kreuz – seit Ewigkeiten der Schwachpunkt von Playstation-Pads – lässt sich nun genauer bewegen. Weniger gelungen sind hingegen die nun noch schmaleren Share- und Options-Tasten. Da sie nun einen Tick höher sind, passiert es nicht mehr so häufig, dass man sie unbeabsichtigt betätigt, aber sie fühlen sich recht starr an. Dafür hat das Touchpad einen angenehmeren Druckpunkt und kann nun auch mit mehreren Fingern genauer genutzt werden. Das Highlight des DualSense ist jedoch das haptische Feedback, was einem zusammen mit den nun viel genaueren Bewegungssensoren und den adaptiven Triggern im vorinstallierten Spiel Astro's Playroom nähergebracht wird. Man fühlt jede Oberfläche, jede Bewegung präzise im

Pad. Spiele können bei den Triggern zudem eigene Druckpunkte festlegen, um beispielsweise zu simulieren, wie man den Abzug eines Revolvers durchdrückt. Der Rumble-Effekt ist zudem leise und nie übertrieben. Das haptische Feedback des DualSense ist tatsächlich so genau, dass er für zusätzliche Immersion sorgt. Das integrierte Mikro im Pad ist jedoch kein Wunderwerk, für kurze Sprachkommandos aber ausreichend.

CHRISTIAN DÖRRE



3D Audio



Auch in Sachen Sound tut sich bei der PS5 so Einiges, doch was genau ist dieses 3D Audio denn jetzt genau?

Grob gesagt kocht Sony nun auch sein eigenes Süppchen in Sachen „virtueller Surround-Sound“. Hinter 3D Audio verbirgt sich also die hauseigene Variante von Dolby Atmos. Basis für diese Eigenentwicklung ist die neue Tempest Engine, die hunderte Sounds zur selben Zeit ermöglicht. Zum Vergleich: Bei der PS4 lag die Grenze bei 50. Doch natürlich gibt es hinsichtlich 3D Audio (noch) einige Einschränkungen. Über TV-Lautsprecher, Soundbars und ähnliche Ausgabegeräte funktioniert die Technik aktuell nämlich noch nicht, sondern soll später per Patch nachgeliefert werden.

Über viele Headsets hingegen funktioniert 3D Audio bereits jetzt, optimiert ist die Engine aber vor allem für das Pulse 3D-Wireless-Headset, das zum offiziellen Zubehör der PS5 gehört – den Test dazu findet ihr auf Seite 96. Für ein endgültiges Urteil zu 3D Audio warten wir natürlich, bis auch weitere Anlagen und Lautsprecher unterstützt werden, doch bereits jetzt macht der Sony-Sound sowohl über Headsets von Drittherstellern als auch gerade über das Pulse einen verdammt fetten Eindruck. Schon in eher ruhigen Spielen wie Astro's Playroom oder Sackboy: A Big Adventure klingt alles knackig und genau passend, doch vor allem bei Spider-Man: Miles Morales entpuppte sich das Feature als echter Ohrenschaus. Wenn man sich durch die Stadt schwingt, nimmt man aus allen Ecken akkurat das virtuelle New York wahr. Rechts begrüßen uns Bürger, schräg hinter uns flucht ein Taxifahrer, vor uns hupt ein Bus ... alles ist klar,

klingt organisch und wird nie zu Soundbri. Wir sind begeistert. SASCHA LOHMÜLLER

Meinung

„Sehr gut, ich muss meine Vorbestellung nicht bereuen!“

Sascha Lohmüller Redakteur



Zwar habe ich bei weitem noch nicht so viel Zeit wie Chris mit unseren PS5-Testgeräten verbringen können – schließlich sind weder Spider-Man noch andere Starttitel bei mir gelandet –, doch ist bereits jetzt für mich klar, dass sich der Kauf gelohnt hat. Die Konsole selbst wirkt besser verarbeitet und hübscher, als es auf Fotos den Anschein macht, sie ist unverschämte leise und der neue DualSense-Controller ist das Beste, was Sony in Sachen Eingabegeräten bisher eingefallen ist. So, und jetzt gebt mir Spiele!

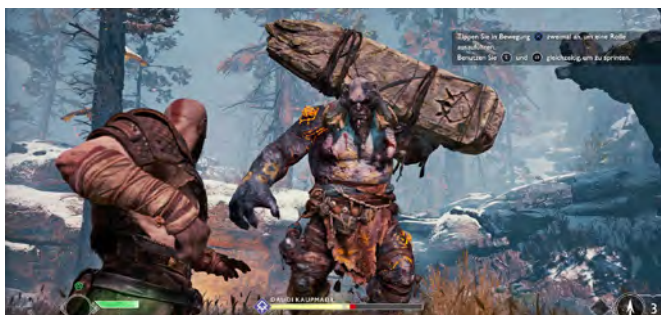
Abwärtskompatibilität

PS4-Spiele müsst ihr nicht verstauben lassen, denn die PS5 ist fast vollständig abwärtskompatibel zur letzten Playstation-Generation. Das ist gut, geht bei der Konkurrenz aber noch besser.

Gerade mal zehn PS4-Games sind bekannt, die nicht auf der neuen Play5 lauffähig sind. Die über 4.000 unterstützten PS4-Titel profitieren auf der PS5 zum Teil vom Game Boost der Konsole. Das bedeutet kürzere Ladezeiten oder eine flüssigere Bildfrequenz. Die in der PS-Plus-Collection enthaltenen Spiele wurden zudem noch mal aufgehübscht. Die Farben in God of War sind auf der PS5 noch knalliger und die Texturen in einem Days Gone noch knackiger. Sogar PSVR ist mit der neuen Konsole kompatibel, allerdings muss man dafür noch PS4-Controller und die alte Kamera benutzen und sich einen (kostenlosen) Adapter bestellen. Die PS5-HD-Kamera funktioniert hier nicht. Für PS4-Games darf man auch weiterhin DS-4-Controller ver-

wenden. Das ist alles schon gut, aber wir hätten uns auch Abwärtskompatibilität zu ande-

ren PS-Generationen gewünscht. Hier hat die Xbox Series X die Nase vorn. CHRISTIAN DÖRRE



Meinung

„Ich habe ein echt gutes Gefühl bei dieser Konsole.“

Christian Dörre Redakteur



Sowie ich die PS5 startete fühlte ich mich heimisch, nahm aber sofort die vielen Verbesserungen wahr. Meine PS4-Spiele sahen noch nie so gut aus, die Konsole ist angenehm leise und obwohl ich das Xbox-Tasten-Layout bevorzuge, ist der DualSense für mich nun der beste (Standard-)Controller, den ich je in der Hand hielt. Das haptische Feedback und die adaptiven Trigger vergrößern nochmals die Immersion. Die PS5 muss sich natürlich über längere Zeit beweisen, doch bislang bin ich absolut begeistert.

Das Team

Unsere Hauptdarsteller – und was sie diesen Monat bewegt hat

Sascha Lohmüller // Gründungsmitglied von Tic Tac Toe

Spielt gerade: WoW: Shadowlands (PC), Deep Rock Galactic (PC), Destiny 2: Beyond Light, Spider-Man, AC:V

Schaut gerade: The Mandalorian

Hört gerade: Dark Tranquillity – Moment

Und sonst: Neigt sich das Jahr dem Ende zu, deswegen wünsche ich allen Lesern schon mal ein frohes Fest und einen guten Rutsch :) In der nächsten Ausgabe (fast) pünktlich zu Neujahr folgen dann unser Rückblick und Ausblick.

Top-Titel der Ausgabe: Assassin's Creed: Valhalla

Flop-Titel der Ausgabe: XIII Remake



Katharina Pache // Möchte kein Mitglied in einem Club sein, der sie aufnehmen würde

Spielt gerade: Demon's Souls latvianisch, Yakuza

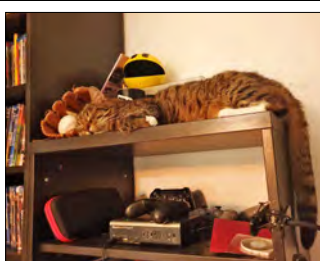
Sah zuletzt: Go Trabi Go 2: Das war der wilde Osten. Haha! Werde in naher Zukunft weitere Meisterwerke wie Superstau und die sieben Teile (lol) von Die Lümmel von der ersten Bank nachholen.

Hört gerade: David, wie er Xbox-Spiele durchwühlt

Und sonst: Wenn der Sommer 2021 nicht eine einzige epische Party wird, dann geht sowas von einer Anzeige raus

Top-Titel der Ausgabe: Demon's Souls

Flop-Titel der Ausgabe: Assassin's Creed: Valhalla



David Benke // Zweifelnder Samurai

Spielt gerade: Die letzten Nebenmissionen in Ghost of Tshushima. Für alle Schreine, Haikus, Leuchttürme und Bambusstände wird meine Geduld aber wohl nicht reichen.

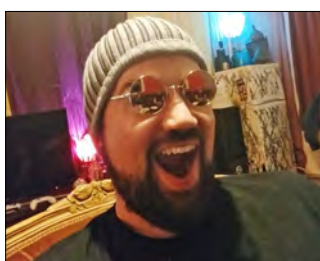
Schaut gerade: Don't F**K With Cats

Hört gerade: Die Ärzte – Hell

Und sonst: Hatte ich jetzt kürzlich mal unsere Redaktions-PS5 in der Hand und bin dann doch etwas ins Grübeln gekommen: Hätte ich mir vielleicht doch eine kaufen sollen?

Top-Titel der Ausgabe: Spider-Man: Miles Morales

Flop-Titel der Ausgabe: Mad Rat Dead



Maci Naeem Cheema // Isolierter Inselbewohner

Spielt gerade: Assassin's Creed: Valhalla & Animal Crossing

Zuletzt geguckt: Deadly Class (solide, aber weit entfernt vom Original), The Devil All the Time (zwischen solide und gut), The Queen's Gambit (absolut fantastisch) und die komplette Serie Spartacus (lol) – what else can we do?

Hört gerade: 12 von AnnenMayKanterkeit – taugt sehr!

Und sonst: Maske tragen. Abstände einhalten. Maske tragen. Abstände einhalten. Maske tragen. Abstände einhalten.

Top-Titel der Ausgabe: Spider-Man: Miles Morales

Flop-Titel der Ausgabe: Call of Duty



Matthias Schöffel // Neu am Fensterplatz

Liest gerade: Kevin Barry – Beatlebone, Bart Van Loo – Burgund: Das verschwundene Reich

Schaut gerade: The Pleasure Principle

Hört gerade: Elvis Costello – Hey Clockface

Und sonst: Schottland hat sich für die EM 2021 qualifiziert. Das ist schön. Jetzt schnell noch aus dem Königreich austreten und alles wird gut. Gleich mal Mogwai oder Teenage Fanclub auflegen.

Top-Titel der Ausgabe: Assassin's Creed: Valhalla

Flop-Titel der Ausgabe: Call of Duty



Maria Beyer-Fistrich // Die maskierte Verrückte

Spielt gerade: PS5!, Diablo 3: Season 22, Chicken Police, WoW, Yakuza 7

Schaut gerade: Das Damengambit (richtig gut), Star Trek: Discovery – Season 3 (richtig schlecht)

Und sonst: Freue mich, dass es mit meiner Playstation 5 zum Launch geklappt hat. So habe ich wenigstens was zu tun im einsamen und langen Corona-Winter. Jetzt bitte noch Cyberpunk! (Anm. Sascha: Für das Foto war sie grad nicht da.)

Top-Titel der Ausgabe: Yakuza: Like A Dragon

Flop-Titel der Ausgabe: XIII Remake

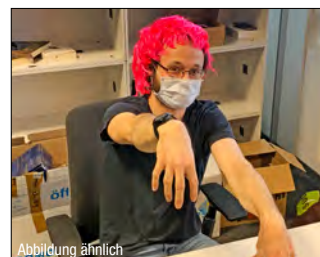


Abbildung ähnlich

Christian Dörre // Der echte US-Wahl-Gewinner

Spielt gerade: NBA 2K21, Bugsnax, Yakuza: Like A Dragon, Assassin's Creed: Valhalla, FIFA 21

Schaut gerade: Spuk in Bly Manor (meh)

Hört gerade: Germany von Don Winslow (Hörbuch)

Und sonst: Viel zu spielen, viel zu testen, viel zu tippen. Stressig ist der Jahresendspurt mal wieder. Hoffentlich klappt es dann wenigstens, dass man Weihnachten die Familie besuchen darf.

Top-Titel der Ausgabe: Spider-Man, Yakuza, Valhalla, NBA

Flop-Titel der Ausgabe: Need for Speed, Call of Duty



Lukas Schmid // Gründungsmitglied „Kann Nuhr bitte seine Fresse halten“-Verein

Spielt gerade: Hyrule Warriors: Zeit der Verheerung, Spider-Man: Miles Morales, Assassin's Creed: Valhalla

Schaut gerade: The Mandalorian: Season 2

Hört gerade: The Magnus Archives – brillanter Fiction-Cast!

Und sonst: Lockdown wieder da – schlecht! Trump weg – gut! Kletterhalle zu – schlecht! Impfstoff in Reichweite – gut! Pizza mit Ananas – schlecht! Jede andere Pizza – gut! I have spoken.

Top-Titel der Ausgabe: Demon's Souls, Spider-Man: Miles Morales, Yakuza: Like A Dragon, Assassin's Creed: Valhalla

Flop-Titel der Ausgabe: Call of Achismiregal



Paula Sprödefeld // Zukünftige Privatdetektivin mit Hund

Spielt gerade: AC: Valhalla (auf 'ner old ass PS4)

Schaut gerade: True-Crime-Dokus

Hört gerade: True-Crime-Podcasts!

Und sonst: Suche ich gerade Internet und Tierheime nach einem kleinen Hund ab, der mein Zuhause bereichern möchte. Und nein, nicht nur wegen Corona, denn ich will schön länger 'ne Fellnase! Und ich hasse Katzen ... also wird's ein Hund!

Top-Titel der Ausgabe: Demon's Souls

Flop-Titel der Ausgabe: NBA 2K21



Dominik Pache // Zu-spät-PS5-Vorbesteller

Spielt gerade: Codboow, Demon's Souls, Yakuza: Like A Dragon

Hört gerade: The Velvet Underground, Die Lassie Singers

Hört gerade: 20.000 Meilen unter den Meeren

Und sonst: Die letzten Wochen waren ganz schön anstrengend. Die PS5 ist da und wir sind bis über beide Ohren mit Next-Gen-Spielen zugeschüttet. Naja, könnte schlimmer sein. Ich hab z. B. keine mehr bekommen! Im Bereich Video wird sich demnächst auch einiges ändern, auf das ihr euch freuen dürft. Uuiuiuiui!

Top-Titel der Ausgabe: Yakuza: Like A Dragon

Flop-Titel der Ausgabe: Need for Speed: Hot Pursuit



Euer Lieblings-Magazin auch digital lesen!

play⁵ gibt es in allen Variationen.

Ihr müsst euch nur noch entscheiden, wie ihr euer Lieblings-Magazin lesen wollt: in gedruckter oder digitaler Form, einzeln oder im Abo.

Einfach, bequem, flexibel und immer dabei.



Oder wollt ihr einfach mal ein anderes Magazin ausprobieren?



Alle Magazine gibt es für Tablet, Smartphone, im Browser und klassisch am Kiosk.

shop.compute.de

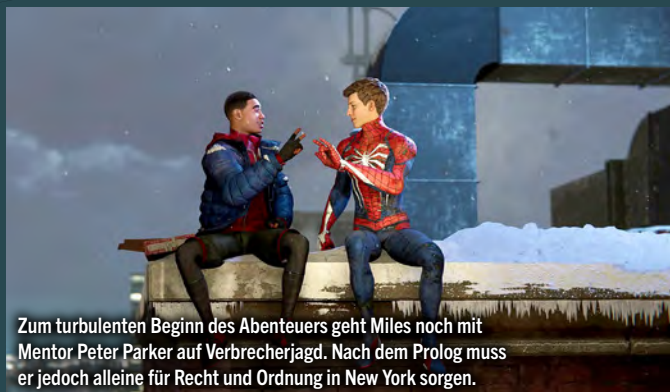
Oder einfach in Ihrem Store nach dem Namen des Magazins suchen.



Ein Angebot der

COMPUTEC

the marquard group



Spider-Man Miles Morales

Neue Playstation, neue Spinne – Miles Morales erhält zum Start der PS5-Ära ein Spin-off, das zwar kürzer, in manchen Belangen aber sogar besser ist als das Abenteuer von Peter Parker.

play⁵
GOLD
9 von 10 Ausgabe
01/2021





Wie schon der Vorgänger geizt auch Spider-Man: Miles Morales nicht mit fantastisch inszenierten Sequenzen, in denen man New York vor der Zerstörung bewahren und Menschenleben retten muss.

ACTION | Fans von Superhelden-Comics kennen Miles Morales bereits seit etwa neun Jahren, als Autor Brian Michael Bendis und Illustratorin Sara Pichelli den neuen Spider-Man erfanden, der in der Ultimate-Reihe nach dem Tod von Peter Parker zum Helden aufsteigt. Das größte Jahr von Miles Morales war jedoch 2018, denn zum einen war der Teenager aus Brooklyn Hauptdarsteller im großartigen und sogar Oscar-prämierten Animationsfilm *Spider-Man: A New Universe* und zum anderen spielte der Charakter auch eine Rolle im ebenfalls ausgezeichneten Spider-Man-Videospiel von Insomniac Games, das exklusiv für die PS4 erschien. Hier gab Peter Parker zwar

nicht den Löffel ab, doch Miles wurde trotzdem von einer radioaktiven Spinne gebissen und entdeckte im Abspann des Spiels seine Kräfte. Die Entwickler verrieten uns, dass sie ihnen die Figur Miles so gut gefiel, dass sie schon vor der Auslieferung des letzten Spider-Mans mit der Entwicklung eines Miles-Spin-offs begannen. Im Verlaufe der Entwicklung switchte man jedoch auf die PS5-Hardware um und liefert somit nun einen ersten Blockbuster für die Next-Gen-Konsole. Miles' Abenteuer ist zwar kürzer als das von Peter vor zwei Jahren, dennoch sagen wir nach dem Durchspielen ganz klar, dass es kaum ein besseres Spiel geben kann, um eine neue Konsole einzuweihen.

Vom Teenie zum Helden

Spider-Man: Miles Morales setzt zeitlich etwa ein Jahr nach den geschehnissen des letzten Teils ein. Peter Parker hat den Schüler der Brooklyn Visions Academy unter seine Fittiche genommen und dem Jungspund den Umgang mit den Spinnenfähigkeiten beigebracht. Obwohl Miles seine Kräfte genießt, hadert er jedoch noch damit und versteht es noch nicht so ganz, sein Privatleben und die Verbrecherjagd mit Pete unter einen Hut zu kriegen. Er ist mit seiner Mutter Rio gerade erst von Brooklyn nach Harlem gezogen und lernt das Viertel kennen, während seine Mom bereits für den Stadtrat kandidiert. Direkt zu Beginn des Spiels

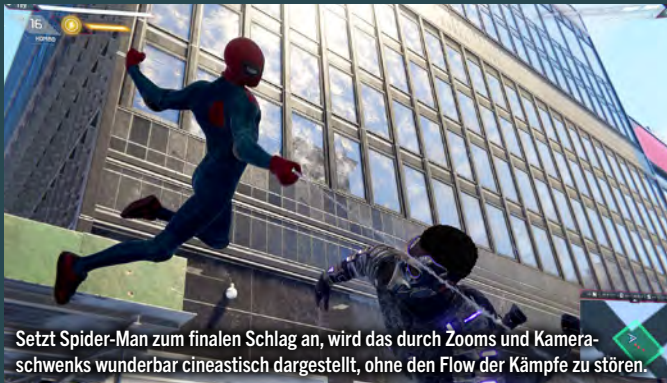
muss Miles jedoch über sich hinauswachsen, denn bei einem Gefangenentransport bricht Superbösewicht Rhino aus und verwüstet dabei New York. Als wäre das noch nicht schlimm genug, wird Peter auch noch verletzt und Miles muss sich alleine dem Fiesling entgegenstellen. Von Wut und Verzweiflung getrieben entdeckt Miles dabei jedoch seine bioelektrischen Kräfte, mit denen er Gegner schocken und ihnen damit mehr Schaden zufügen kann. Miles entscheidet den Kampf zwar für sich, hat jedoch kaum Zeit, alles richtig einzuordnen, denn erst taucht Simon Krieger, der Chef des zwielichtigen Energiekonzerns Roxxon, mit seinen Wachleuten auf und nimmt



Das normale Kampfsystem ist den flotten Klopereien aus Teil 1 nachempfunden. Mit Hilfe des Spinnensinns weicht man aus, vermöbelt Feinde und nutzt verschiedene Netz-Fähigkeiten.



Wie schon im Vorgänger darf man Spidey mit neuen Gadgets ausstatten und verschiedene Skills sowie Kostüme freischalten. Kampffähigkeiten aus dem letzten Teil muss man jedoch nicht erneut freispielen.



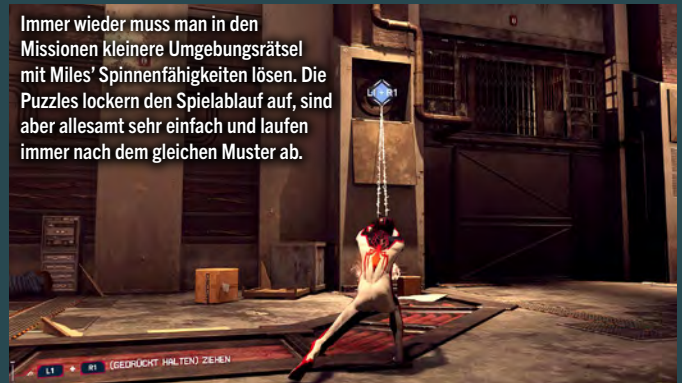
Setzt Spider-Man zum finalen Schlag an, wird das durch Zooms und Kamera-schwenks wunderbar cineastisch dargestellt, ohne den Flow der Kämpfe zu stören.



Kaum zu glauben, aber das Schwingen macht dank des haptischen Feedbacks und der adaptiven Trigger des DualSense-Controllers noch mal mehr Spaß als im Vorgänger. Wir möchten uns in Spielen nicht mehr anders fortbewegen.

Rhino in Gewahrsam und nur wenige Momente später wird Miles von Peter mitgeteilt, dass er Mary-Jane auf einen Auslandsjob begleite und Miles so für eine Weile der einzige Spider-Man in New York sei. Pete hinterlässt seinem Schützling zwar seinen alten (nicht ganz passenden) Anzug und ein paar AR-Trainingseinheiten, welche über die Stadt verstreut sind, doch einen ungünstigeren Zeitpunkt hätte sich der Original-Spi-

dey kaum aussuchen können, um eine Weile zu verschwinden. Kurz nachdem Miles auf sich gestellt ist, taucht nämlich der mysteriöse Tinkerer auf, der eine Terror-Organisation namens Underground anführt, seine Gefolgsleute mit High-Tech-Gadgets ausgestattet hat und dem Roxxon-Konzern den Krieg erklärt. Der schlägt mit seinen bewaffneten Söldnern jedoch zurück und Harlem droht, als Schlachtfeld der beiden verfeindeten Lager



Immer wieder muss man in den Missionen kleinere Umgebungsrätsel mit Miles' Spinnenfähigkeiten lösen. Die Puzzles lockern den Spielablauf auf, sind aber allesamt sehr einfach und laufen immer nach dem gleichen Muster ab.

komplett zerstört zu werden. Miles muss also seine neuen Fähigkeiten unter Kontrolle kriegen und beweisen, dass er bereit ist, die Verantwortung als Spider-Man zu tragen.

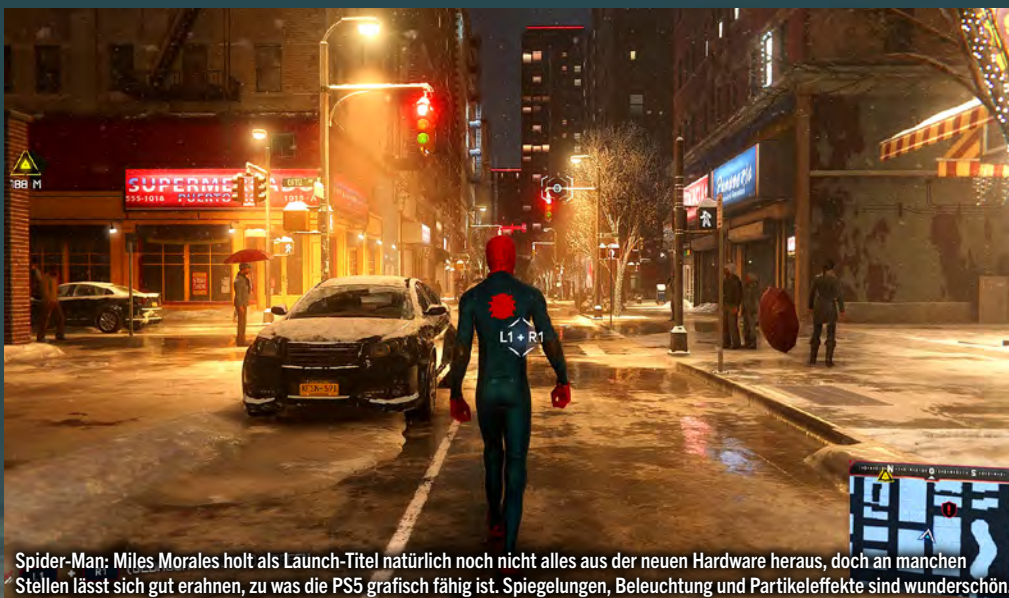
Typisch Marvel

Wie schon im Vorgänger gelingt es Insomniac auch bei Spider-Man: Miles Morales genau den richtigen Ton bei der Erzählung und Präsentation zu treffen. Im Laufe des Abenteuers erleben wir genial durchinszenierte Abschnitte, in denen es gewaltig kracht. So müssen wir beispielsweise dafür sorgen, dass der wildgewordene Rhino keine unschuldigen Menschen verletzt und springen auf seinen Rücken, um ihn durch ein Einkaufszentrum zu lenken. An anderer Stelle bricht eine Brücke entzwei und wir müssen die Zivilisten in Sicherheit bringen. Das ist spektakulär inszeniert und steht den Film-Blockbustern von Marvel in nichts nach. Gleichmaßen lernen wir aber auch

den Charakter Miles Morales und dessen Wünsche, Verpflichtungen und Unsicherheiten kennen. Ob wir nun die Musik für das Familienessen zu Heiligabend auswählen und Miles dabei in Erinnerungen an seinen Vater und seinen Onkel schwelgt, er seine Heldenidentität vor seiner Mutter versteckt oder er einfach mit seinem (eingeweihten) Kumpel Ganke über das Viertel plaudert – ohne Holzhammer, wird uns so der toll und nachvollziehbar geschriebene Protagonist nähergebracht. Wir nehmen an seinem Leben teil. Zudem ist Insomniac auch wieder die Balance zwischen Humor und Dramatik gelungen. Während des Spielens wird man oftmals über Miles' Sprüche grinsen und in der einen oder anderen Situation ob seiner Unbeholfenheit auch mal laut lachen, gleichzeitig sind viele Schlüsselszenen aber auch richtig emotional. Gerade im letzten Drittel versteht es Spider-Man: Miles Morales ausgezeichnet, zu berühren, ohne dabei auf die Tränendrüse zu drücken. Selten war eine Coming-of-Age-Story in einem Videospiel so gelungen.

Zum Genießen

Obwohl sich die Geschichte Zeit nimmt, uns den Charakter Miles nahe zu bringen, ist sie schneller vorbei als die Kampagne im letzten Spidey-Game. Die Entwickler verglichen ihr Spiel hinsichtlich der Spielzeit bereits im Vorfeld mit dem Uncharted-Spin-off The Lost Legacy und haben damit tatsächlich noch untertrieben. Spielt man ausschließlich die Hauptmissionen, sieht man – genau wie bei The Lost Legacy – nach etwa acht Stunden den Abspann über den Bildschirm flimmern. Wer das macht, verpasst jedoch einiges, denn die Nebenmissionen wurden ein wenig umgestal-



Spider-Man: Miles Morales holt als Launch-Titel natürlich noch nicht alles aus der neuen Hardware heraus, doch an manchen Stellen lässt sich gut erahnen, zu was die PS5 grafisch fähig ist. Spiegelungen, Beleuchtung und Partikeleffekte sind wunderschön.

tet und fügen sich nun besser in die offene Spielwelt ein als noch beim Vorgänger. Natürlich gibt es auch weiterhin allerhand Sammelkram (der tatsächlich im Kontext der Story Sinn ergibt), wir treffen auf Zufallsverbrechen, wo ein paar Gangster gerade einen Laden ausrauben oder der Underground und Roxxon sich eine Schießerei liefern, und auch Kriminellenverstecke sowie die von Verbrechern besetzten Bauustellen haben es auf eine bestimmte Art wieder ins Spiel geschafft. Wer das letzte Spider-Man gespielt hat, weiß also ganz genau, welche kleinen Aktivitäten ihn erwarten.

Neu hingegen sind die von Peter Parker installierten AR-Trainings-einheiten, in denen Miles' Geschick im Nahkampf, beim Schleichen und beim Schwingen auf die Probe gestellt wird. Die größte Mühe gab sich Insomniac jedoch bei der Gestaltung der echten Nebenmissionen. Über die von Miles' Kumpel Ganke programmierte FNSM-App (Friendly-Neighborhood-Spider-Man-App) können sich die Bürger Harlems direkt mit ihren Sorgen und Problemen an den neuen Spidey wenden. Die App öffnet man mit Druck auf das Touchpad und sieht so sofort sämtliche Nachbarschaftsmeldungen sowie größere gemeldete Verbrechen. Mal sind die Nebenmission recht kurz, mal ergeben sich kleinere Questreihen. So sollen wir beispielsweise die entlaufene Katze eines Ladenbetreibers wiederfinden und stoßen auf einen groß angelegten Banküberfall, während wir die Spur des Vierbeiners verfolgen. Die kleinen Geschichten, die sich durch die Quests ergeben, fügen sich gut in das Gesamtbild ein und tragen zur Atmosphäre bei. Wir erleben, wie Miles immer mehr zu Harlems eigenem Spider-Man wird und er den Menschen dort



Im Laufe des Abenteuers lernen wir nicht nur Miles' Nachbarschaft, das wunderbar bunt gestaltete Harlem, kennen, sondern erhalten auch neue Anzüge für unseren Helden. Im Gegensatz zum Vorgänger haben diese jedoch keine individuellen Spezialfähigkeiten.

Hoffnung gibt. Es ist nicht so, dass einem wichtige Story-Details entgehen, wenn man die Nebenmissionen nicht spielt, doch die Geschichte des Spiels ist weitaus stimmiger und runder, wenn man sich um die Probleme der Bürger in Miles' Nachbarschaft kümmert. Zudem wird die Spielzeit so eben noch mal aufgestockt. Wer Nebenmissionen und -aktivitäten macht, wird gute zwölf Stunden beschäftigt sein.

Gewohnt gutes Gekloppe

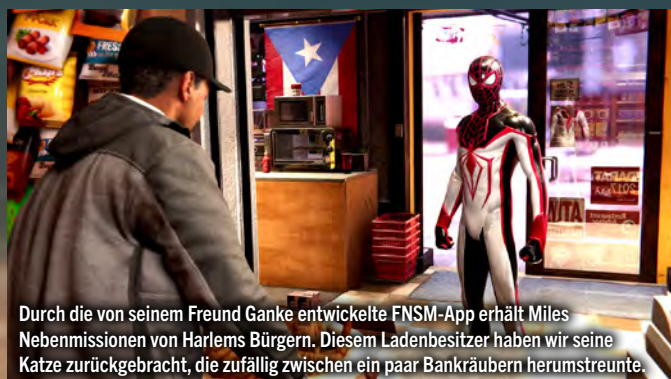
Zu Beginn des Spiels besitzt Miles quasi die gleichen Fähigkeiten wie Peter Parker aus dem letzten Teil. Mit R2 schwingt er sich durch die Stadt, mit Dreieck zieht er sich an Gegner heran oder entwapnet diese, indem wir die Taste gedrückt halten. Zusätzlich dürfen wir mit R1 ein Kreismenü öffnen, wo wir erweiterte Netzangriffe auswählen. So darf man Feinde beispielsweise wieder einspinnen. Mit X springt man, mit Kreis weicht man feindli-

chen Attacken aus und mit Quadrat haut man den bösen Buben selbst aufs Maul. Wie im Vorgänger oder bei den sehr ähnlichen Batman-Games von Rocksteady kommt es in den Prügeleien auf den Flow an. Spideys Spinnensinn verdeutlicht einem, dass Gefahr in Verzug ist, sodass man schnell ausweichen kann. Spider-Man ist wunderbar agil, wodurch man zügig lernt, Angriffe zu kombinieren, Geschossen auszuweichen und das dann direkt mit Netzattacken zu verbinden. Steigt der Kombo-Zähler auf 15 dürfen wir sogar per Dreieck und Kreis direkt einen Takedown ausführen, der unseren Gegner sofort ausschaltet. Auch hier gilt: Wer das erste Spider-Man gespielt hat, kommt sofort zurecht, wer mit Miles Morales erst einsteigt, ist aber auch schnell drin im Kampfsystem. Richtig gut ist zudem, dass man mit Miles nicht erneut die gleichen Fähigkeiten freischalten muss wie mit Peter im letzten Teil. Miles kann direkt Fein-

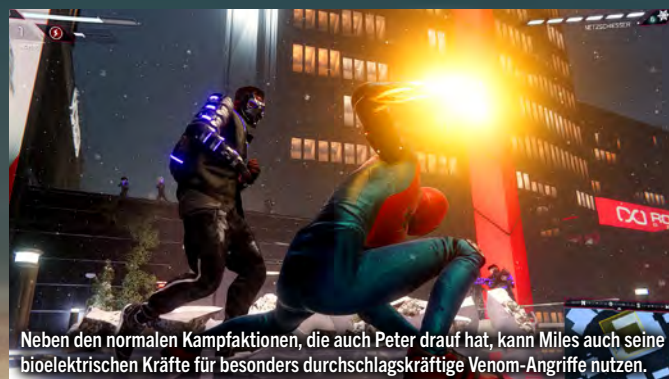
de entwaffnen und denen ihren eigenen Schießprügel ins Gesicht hauen oder aus dem Stand so hoch springen, dass er direkt weiter-schwingen kann. Alles andere wäre ja auch nervige Spielzeitstreckung gewesen. Dennoch hat natürlich auch Miles einen Fähigkeitsbaum. Für jede Mission, jedes vereitelte Zufallsverbrechen und jeden eingesackten Sammelgegenstand erhalten wir Erfahrungspunkte. Haben wir davon genug, steigen wir automatisch im Level auf und erhalten dafür einen Skill-Punkt, mit dem wir im dreigeteilten Skill-Tree neue Fähigkeiten freischalten dürfen. Der erste Ast des Talentbaumes bezieht sich auf normale Angriffe, die anderen beiden jedoch auf die zwei speziellen Fähigkeiten von Miles.

Neuer Held, neue Tricks

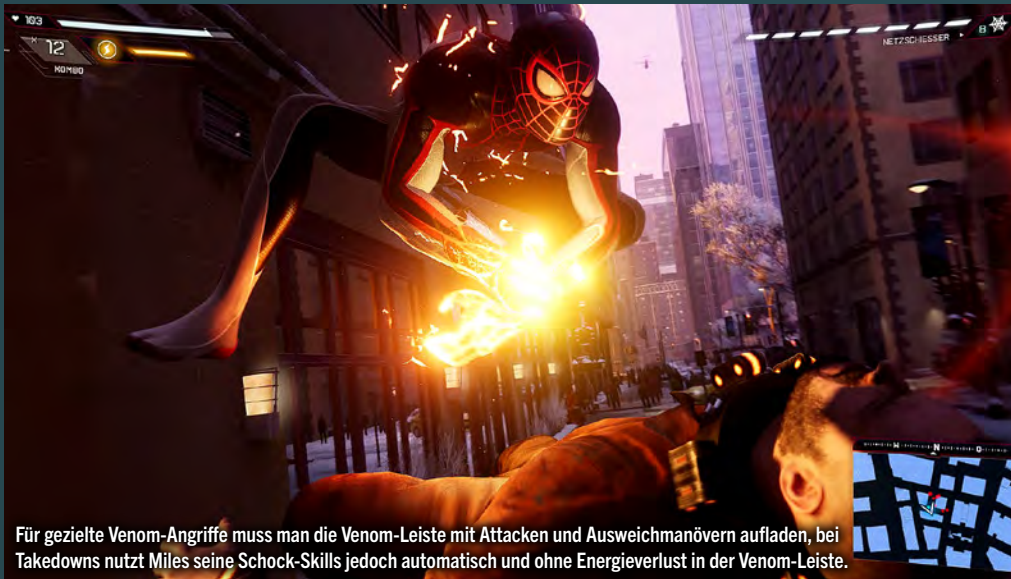
Wie wir bereits erwähnten, besitzen wir als Miles bioelektrische Kräfte, die wir gezielt im Kampf einsetzen dürfen. Durch jeden ge-



Durch die von seinem Freund Ganke entwickelte FNSM-App erhält Miles Nebenmissionen von Harlems Bürgern. Diesem Ladenbesitzer haben wir seine Katze zurückgebracht, die zufällig zwischen ein paar Bankräubern herumstreunte.



Neben den normalen Kampffaktionen, die auch Peter drauf hat, kann Miles auch seine bioelektrischen Kräfte für besonders durchschlagskräftige Venom-Angriffe nutzen.



Für gezielte Venom-Angriffe muss man die Venom-Leiste mit Attacken und Ausweichmanövern aufladen, bei Takedowns nutzt Miles seine Schock-Skills jedoch automatisch und ohne Energieverlust in der Venom-Leiste.

landeten Angriff und jedes gelungene Ausweichmanöver lädt man die sogenannte Venom-Energie auf. Ist die entsprechende Leiste gefüllt, darf man verheerende Attacken entfesseln. Venom-Angriffe funktionieren, indem wir mit L1 die Energie in Miles auflodern lassen und anschließend mit einer Aktionstaste eine bestimmte Venom-Attacke auslösen. Mit Quadrat entfesseln wir beispielsweise den gezielten Venom-Punch, während wir mit X und Quadrat gleichzeitig hoch in die Luft springen und einen Schlag auf den Boden ausführen, der alle umstehenden Gegner elektrisiert. So kann man stärkere Gegner schneller klein kriegen, sich aber auch besser befreien, wenn man von einer Horde Fieslinge umzingelt wird. Die Venom-Angriffe erweitern das Kampfsystem sinnvoll und sorgen so für mehr Varianz bei den Klopereien. Überhaupt müssen wir ein großes Lob für die Darstellung der Action aussprechen. Führen wir einen Ta-

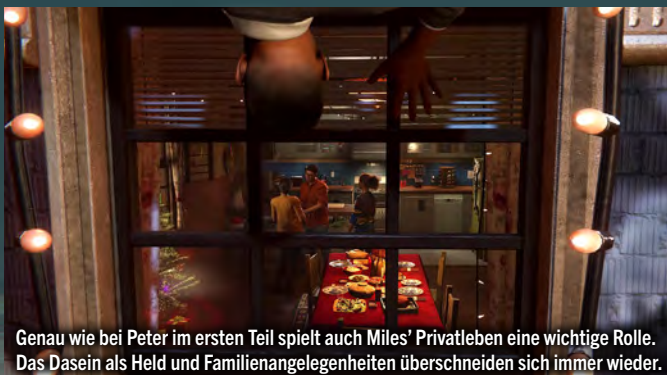
akedown oder finalen Schlag aus, wird das von der Kamera durch Schwenks und Zooms schön cineastisch eingefangen, ohne den Flow im Kampf zu unterbrechen. Nutzt Miles bei einem Takedown automatisch ein bisschen Venom-Energie, wird diese übrigens nicht aus unserer Power-Leiste abgezogen. Die Venom-Fähigkeiten lassen sich im Skill-Tree weiter ausbauen, sodass man mehr Feinde gleichzeitig trifft, nahestehende Gegner auch geschockt werden oder elektrisierte Gangster anschließend besonders anfällig für ein paar saftige Spider-Backpfeifen sind. Im dritten Part des Talentbaumes hingegen verbessern wir hingegen unsere Camouflage-Fähigkeit, denn ab einem gewissen Punkt im Spiel entdeckt der unerfahrene Spinnenmann, dass er sich sogar kurzzeitig unsichtbar machen kann.

Verbessertes Schleichen

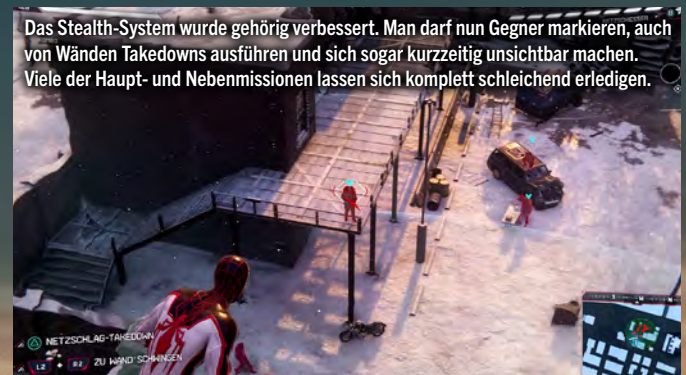
Dass Miles vollkommen getarnt ist vor seinen Feinden, sorgt na-

türlich für neue Möglichkeiten im Kampf. Wir können uns auch über ein schwer bewachtes Areal offen bewegen, Gegner austricksen oder ihnen sogar Angst einjagen, wenn wir zunächst zwischen sie springen und uns dann quasi in Luft auflösen. Doch Obacht, man kann nicht ewig unsichtbar bleiben. Die Camouflage-Leiste leert sich rasant und offensive Aktionen wie Schläge, Takedowns oder auch Herumrennen sorgen dafür, dass unsere Tarnung noch schneller auffliegt. Auch hier kann man natürlich ein paar nützliche Fähigkeiten im Talentbaum erwerben. Doch selbst ohne die Camouflage-Fähigkeit macht das Schleichen deutlich mehr Spaß als im Vorgänger, da uns die Entwickler mehr Möglichkeiten an die Hand geben. So kann man nun beispielsweise Feinde markieren und heimliche Takedowns lassen sich nun auch von Wänden und der Decke ausführen. Als Spinne krabbelt man eben überall rum! Die größte Neuerung

jedoch ist, dass man nicht mehr zwangsläufig irgendwann entdeckt wird. Die allermeisten Missionen kann man komplett heimlich erledigen und wenn man doch mal erappt wird, schaltet man den Camouflage-Modus an, wechselt die Position und darf erneut auf Sam Fishers Stealth-Spuren wandeln. Die Gegner-KI ist recht doof, eine Art Splinter Cell im Spinnenkostüm braucht ihr also trotzdem nicht erwarten. Dadurch dass das Schleichen diesmal aber wirklich funktioniert, wird das Spiel aber klar aufgewertet. Zudem sollte man sich trotz der neuen Fähigkeiten von Miles nicht zu sicher sein. Es gibt einige Gegner, die gegen Venom-Attacken immun sind und andere, die auch einen unsichtbaren Spider-Man aufspüren können. Die Handlinger des Tinkerers haben sogar Düsen an den Stiefeln, wodurch sie auch schon mal höher gelegene Ebenen absuchen, wo wir uns sonst immer leicht verstecken konnten. Sowohl mit den neuen Skills als auch mit dem zugehörigen Fortschrittssystem haben Insomniac Games alles richtig gemacht. Spider-Man: Miles Morales spielt sich dadurch noch mal besser und abwechslungsreicher als der eh schon sehr gute Vorgänger. Man merkt jedoch, dass sich die Entwickler die wenigen Kritikpunkte am ersten Teil zu Herzen genommen haben, was man ja auch am Design der Nebenmissionen sieht. Umso verständlicher ist allerdings, dass sie an den Anzügen rumgewerkelt haben. Genau wie im letzten Spider-Man erhält man im Spin-off nach und nach neue Spider-Man-Anzüge. Einige durch Fortschritt in der Story, andere lassen sich durch Aktivitätsmarken, die man für abgeschlossenen Nebenaktivitäten erhält, freischalten.



Genau wie bei Peter im ersten Teil spielt auch Miles' Privatleben eine wichtige Rolle. Das Dasein als Held und Familienangelegenheiten überschneiden sich immer wieder.



Das Stealth-System wurde gehörig verbessert. Man darf nun Gegner markieren, auch von Wänden Takedowns ausführen und sich sogar kurzzeitig unsichtbar machen. Viele der Haupt- und Nebenmissionen lassen sich komplett schleichend erledigen.

Dass es im kürzeren Spin-off weniger Spidey-Suits gibt, ist vollkommen nachvollziehbar, ein bisschen blöd ist allerdings, dass die Anzüge über keine speziellen Boni mehr verfügen. Und wo wir gerade schon bei Kritik sind: Die nun häufigeren Umgebungsrätsel, bei denen wir Miles' Spinnenfähigkeiten einsetzen müssen, um elektrische Knotenpunkte miteinander zu verbinden oder Wege freizuräumen, sind nett gedacht und lockern durchaus den Spielablauf etwas auf, allerdings sind sie allesamt sehr einfach und laufen immer nach dem gleichen Muster ab. Hier hätten wir uns etwas mehr Kreativität und damit verbunden eben auch mehr Abwechslung gewünscht. Das ist aber natürlich Meckern auf hohem Niveau.

Spinnen war nie schöner

Inszenatorisch, erzählerisch und spielerisch liefert Miles Morales also richtig ab. Technisch merkt man dem Titel jedoch an, dass er ein Cross-Gen-Spiel ist. Die Optik wird niemanden dazu veranlassen, ein Dankesgebet an die Grafikköter zu sprechen, hübsch ist der Titel trotzdem. Gerade im Vergleich zur (jederzeit konstant mit 30 fps laufenden) PS4-Version fallen jede Menge Details auf. Vor allem die Beleuchtung, die Farbgebung und die Partikeleffekte sind schön anzusehen. Spider-Man: Miles Morales reizt die PS5-Hardware als Starttitel natürlich nicht aus, aber an manchen Stellen lässt sich erahnen, zu was die PS5 fähig ist. Im



Im Verlaufe der etwa achtstündigen, stets spannenden und gut erzählten Story kommt Neu-Held Miles nicht nur dem mysteriösen Tinkerer auf die Spur, sondern legt sich auch mit dem zwielichtigen Roxxon-Konzern an, der Harlem langsam an sich reißt.

Modus mit Raytracing und 4K läuft der Titel mit 30 Bildern pro Sekunde, es kann jedoch jederzeit der Performance-Modus mit 60 fps, ohne Raytracing verwendet werden. Besonders loben müssen wir zudem die Animationen von Miles. Diese wurde zum größten Teil neu aufgenommen, um die Mischung aus Waghalsigkeit und Unsicherheit in Miles' Charakter auch optisch zum Ausdruck zu bringen. Zudem steuert sich das Schwingen dank haptischem Feedback und adaptiver Controller des DualSense sogar noch besser als im Vorgänger. Ebenfalls schön ist es, dass Harlem, das in der Handlung eine große Rolle spielt, neu gestaltet wurde, um für Atmosphäre zu sorgen. Der Rest der bereits

aus dem Vorgänger bekannten Map ist zwar unverändert, sieht aber dennoch anders aus, da das Abenteuer um die Weihnachtstage herum spielt und New York somit Schnee und jede Menge bunte Festtagslichter bietet. Weiterhin kann man aber keine Gebäude frei betreten, wenn dies in der Story nicht vorgeschrieben ist. Im Verlaufe des Spiels fielen uns zudem einige kleinere Bugs auf. Gerne mal verfangen sich Gegner in Säulen oder spawnen in Kisten. Das war jedoch kaum ein Problem, da man sie zumeist dort rausschlagen konnte. Nur ein Mal mussten wir neu laden und das war wenig ärgerlich, denn auf der PS5 gibt es beim neuen Spidey dank SSD keinerlei Ladezeiten. **CHRISTIAN DÖRRE**

Meinung

„Ein großartiges Spidey-Spin-off und toller Launch-Titel für die PS5.“

Christian Dörre Redakteur



Ein kurzes, aber auch ein verdammt großes Vergnügen. Das erste Spider-Man fand ich schon super und das Spin-off um Miles Morales mag zwar kürzer sein, ist aber keinen Deut schlechter. Die Inszenierung ist hervorragend, die Story spannend, die Charaktere sind gut geschrieben, das ohnehin schon spaßige Klopfen wurde mit dem Venom-Fähigkeiten noch mal aufgewertet und das Stealth-System wurde sinnvoll ausgebaut, sodass man noch variantenreicher kämpft. Technisch ist der Titel sicherlich kein Spiel, bei dem man laut schreit „DAS IST NEXT-GEN!!!“, aber die vielen kleinen Details, die Beleuchtung und die Partikeleffekte sorgen für ein hübsches und stimmungsvolles Gesamtbild. Zudem sorgen das haptische Feedback und die adaptiven Trigger des DualSense für noch mehr Immersion. Das Schwingen ist dadurch sogar noch besser als im Vorgänger. Einen besseren Starttitel für die PS5 hätte man mir nicht bieten können.

Pro & Contra

- Super inszeniertes, toll erzähltes, witziges, emotionales Abenteuer
- Gut geschriebene, nachvollziehbare Charaktere
- Schöne Spielwelt, grandios gestaltetes Harlem
- Super spaßige, flotte Kämpfe
- Venom-Attacken fügen sich gut und spektakulär ins Kampfsystem ein
- Sinnvoll erweitertes Stealth-System
- Spaßige, teils echt witzige Nebenmissionen durch FNMS-App
- Schöne Licht- und Partikeleffekte
- Optionaler Performance-Modus
- Kleinere Umgebungsrätsel lockern Spielablauf auf, ...
- ➖ ... sind aber sehr einfach und immer gleich gestrickt
- ➖ Nur wenige Bosskämpfe
- ➖ Kleinere Bugs in der Open-World
- ➖ Recht kurze Story-Kampagne



Die Animationen von Miles wurden komplett überarbeitet, um dessen sportlichen Background und Teenager-Unsicherheiten auch optisch einzufangen. Diese Stealth-Magen-Kick-Kombo ist jedenfalls hübsch anzuschauen.

Wertung
play⁵

9 von 10

Infos

TERMIN	12. Nov. 2020 (PS4)/19. Nov. 2020 (PS5)
USK	ab 12 Jahren
PREIS	ca. 60 Euro
HERSTELLER	Sony
ENTWICKLER	Insomniac Games



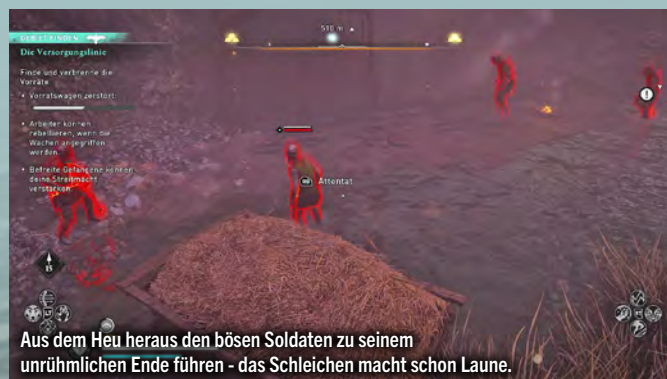
play⁵
GOLD
9 von 10
Ausgabe
01/2021

Assassin's Creed Valhalla



Nach zwei Jahren Pause kehrt Assassin's Creed zurück und schickt die titelgebenden Meuchelmörder nach Norwegen und Nordengland. Dabei versucht das Spiel, alte Ideen mit neuen Qualitäten zu verbinden, eine spannende Geschichte zu erzählen und auch noch über zig Stunden hinweg zu unterhalten. Wie das funktioniert? Wirklich verdammt gut!

ACTION-ROLLENSPIEL | Inzwischen ist das „Assassin's“ in Assassin's Creed eigentlich nur noch pro forma mit dabei. Klar, der Krieg zwischen den Assassinen und Tempelern beziehungsweise deren Vorgängerorganisationen tobt weiterhin. Allerdings ist er kaum mehr als Nebenschauplatz in einer Serie, die sich nach zahlreichen eingeführten und dann wieder verworfenen Ideen in den Spielen davor mit Origins hin zum Open-World-Action-Rollenspiel wandelte. Diesen Weg beschreitet Assassin's Creed: Valhalla weiter. Erneut gibt's statt Städten oder Landstrichen ganze Länder zu erforschen. Wieder liegt der Fokus auf einer umfangreichen Geschichte, angereichert von zahllosen Nebenaufgaben. Allerdings, gleichzeitig



Auf zu neuen Ufern – Assassin's Creed: Valhalla schickt unsere Nordmänner und -frauen auf Eroberungsfeldzug nach Nordengland.



beruft sich das Abenteuer überraschend stark auf alte Ideen aus so gut wie allen bisherigen Serienablegern, optimiert Elemente aus Origins und Odyssey und hat noch dazu einige frische Ideen im Gepäck. Klingt eigentlich nach einem Desaster mit Ansage, wenn ein Spiel alles sein will, schlussendlich aber keines seiner vielen Vorhaben wirklich gut umsetzt. Überraschenderweise gelingt Valhalla der Spagat aber gut, verdammt gut sogar. Das Ergebnis ist der vielleicht beste Serienteil seit Langem, der seine Wurzeln zelebriert, ohne dass neugewonnene Qualitäten darunter leiden.

Eivor und die starken Männer

Nach Ägypten in Origins und Griechenland in Odyssey zieht es uns

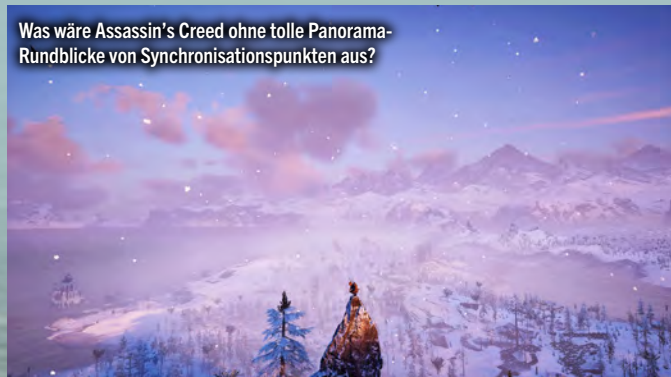
diesmal gleich an zwei Orte: Norwegen und Nordengland. Wir schreiben das Jahr 873 nach Christus, ganz Norwegen ist von König Harald und seinen Mannen besetzt. Ganz Norwegen? Ja – allerdings erst nach dem Tutorial, in welchem wir das überraschend große, verschneite Areal frei erforschen und uns mit den verschiedenen Mechaniken des Spiels vertraut machen. Dann aber heißt's „auf nach England!“, wo der entmachtete Thronfolger Sigurd, wir (in Gestalt seines wahlweise männlichen oder weiblichen Quasi-Geschwisterchens Eivor) und unsere treue Gefolgschaft sich in bester Wikinger-Manier ein neues Reich aufbauen wollen. Das geschieht, indem wir fröhlich brandschatzen



und Bündnisse mit den lokalen Herrschern vor Ort schmieden. Die Prämisse ist simpel, was erzählerisch daraus gemacht wird, ist aber überraschend spannend. Einerseits wegen der kleinen Geschichten, die pro Gebiet erzählt werden. Da treffen wir auf wahnsinnige Regenten, eifersüchtige Verwandte und unwillige Thronfolger und beeinflussen deren Schicksale aktiv. Andererseits wegen der übergrei-

fenden Handlung, welche die einzelnen Teile zusammenhält und im späteren Verlauf in eine spannende, emotionale Richtung gelenkt wird. Die Schreiber lassen sich genug Zeit, um die zentralen Figuren aufzubauen und der sich ergebende Konflikt, den wir an dieser Stelle aber freilich nicht spoilern wollen, ist nicht nur im Sinne von „für ein Ubisoft-Spiel“ mitreißend, sondern wurde generell echt gut um-

Was wäre Assassin's Creed ohne tolle Panorama-Rundblicke von Synchronisationspunkten aus?





Valhalla ist schon schick, allzu viel Next-Gen-Flair versprüht es aber auch auf den neuen Konsolen nicht.



In den belebten Dörfern wirkt die Welt des Abenteuers besonders lebendig und glaubwürdig,

gesetzt. Klar, um den Assassinen-Templer-Schmonzes kommt man nicht vollumfänglich rum, er wird aber subtil und sinnvoll eingesetzt. Erzählerisch war Assassin's Creed schon lange nicht mehr so gelungen. Die Gegenwartsabschnitte außerhalb der Animus-Simulation, in der wir die genetischen Erinnerungen unserer Wikinger-Vorfahren erleben, sind auch wieder mit dabei.

Sie sind aber nicht mehr so präsent wie noch in Odyssey. Ob das gut oder schlecht ist, sei dahingestellt, enttäuscht waren wir ob dieses Umstands zumindest nicht.

Neue Norwege(n) wagen

Egal ob Nordengland oder Norwegen (wohin wir übrigens jederzeit von der Map aus zurückkehren können, um es weiter zu erfor-

schen), die Maps des Spiels sind wieder toll gestaltet. Nicht ganz so ausladend wie die Karte in Odyssey, dafür aber mit weniger Leerlauf, ist es alleine schon eine Freude, sie einfach nur zu bereisen, sei es zu Fuß, mit dem Langboot auf den Flüssen oder auf dem Rücken unseres jederzeit herbeirufbaren Pferdes. Schneegebiete wechseln sich ab mit dichten, grünen Wäldern, weiten Feldern, nebligen Sümpfen und belebten Ortschaften. Auf den Zinnen einer Ruine zu stehen und über die weiten Lande zu blicken, ist ein tolles Gefühl. Im Rahmen einer Nebenaufgabe findet man übrigens neben Norwegen und Nordengland noch weitere Gebiete zum Erforschen; welche, wollen wir an dieser Stelle aber nicht verraten. Ubisoft-typisch ist die Welt sehr belebt und die Figuren gehen allesamt Routinen nach, wenn auch die maue künstliche Intelligenz der NPCs an der Immersion nagt. Figuren laufen ineinan-

der, stecken fest, haben massive Probleme mit der Wegfindung oder spinnen herum – das ist keine Katastrophe, zeugt aber von einer gewissen Schlamperei der Entwickler auf technischer Ebene, zu der wir später noch kommen werden.

Zwischen den Stühlen

Apropos Technik: Grafisch ist Valhalla hübsch, doch man sieht ihm auch an, dass es sich um ein Cross-Gen-Spiel handelt. Wir spielten die Next-Gen-Version des Abenteuers – die Grafik hat zwar im Vergleich zu Odyssey einen Schritt nach vorne gemacht, sie dürfte aber niemanden vom Hocker hauen. Richtige Next-Gen-Optik wird wohl erst der nächste Serienteil zu bieten haben. Technisch überzeugt Valhalla bei den deutlich kürzeren Ladezeiten im Vergleich zu den Vorgängern. Anders als etwa in Spider-Man: Miles Morales sind sie zwar definitiv noch vorhanden, aber länger als knapp zehn Sekunden muss man nie warten, meistens sogar deutlich kürzer. Beim Sound gibt man sich keine Blöße, schöne, zum Setting passende Melodien treffen auf krachende Soundeffekte und professionelle Sprecher, die sowohl in der englischen als auch in der deutschen Fassung überzeugen.

Das Freibeuten kann warten

Was gibt's zu tun in Nordengland und Co.? Mit einem Wort: viel! Mit drei Worten: sehr, sehr viel. Alleine die Hauptquests beschäftigen einen schon viele Dutzende Stunden. Pro Gebiet (es gibt über zehn) kann man gut fünf Stunden dafür einrechnen, vor Ort alle Primärmissionen zu absolvieren, danach geht es weiter mit dem Nebenram. Anders als in Origins, wo wir neue Aufgaben erst aufdeck-



Gekraxelt wird natürlich auch wieder, anders als in den frühen Serienteilen ist das Geklettere aber kein primäres Spielelement.

ten, wenn wir uns in ihrer Nähe befanden, was oftmals zu nervigem Gesuche führte, können wir nun wieder wie in frühen Assassin's-Creed-Spielen Teile der Map samt Icons aufdecken, wenn wir spezielle Synchronisationspunkte aktivieren. Pro Gebiet wissen wir somit, wie viele Missionen und Sammelaufgaben uns erwarten. Als Kompromiss wird aber nur grob angezeigt, was sich hinter den auftauchenden farbigen Punkten verbirgt; Bei weißen Spots haben wir es mit einer Artefakt-Suche zu tun. Das können etwa neue Tattoos für Eivor, römische Artefakte oder verstreute Kodexseiten sein. Unter gelben Punkten verbergen sich Schätze, aber ob es sich um eine neue Waffe, Gold oder etwas Anderes von Wert handelt, wissen wir nicht. Hinter blauen Punkten zuletzt stecken sogenannte Weltereignisse, und sie bilden das Herzstück der Erfahrungserfahrung: Meistens sind das kurze Quests, bei denen wir Bewohnern der Welt helfen müssen. Länger als ein paar Minuten dauert keine der Aufgaben, sie sind aber wirklich sehr abwechslungsreich gestaltet und oftmals witzig geschrieben. Dann muss etwa ein Besoffener nach Hause gebracht werden, es gilt, mit Kindern Verstecken zu spielen oder sonstwie auszuheilen. Zusätzlich dazu finden sich auch noch andere Aufgaben unter den Weltereignissen, viele davon überraschend und spannend. Da diese Mini-Missionen die ausufernden, mehrteiligen Nebenquest-Stränge aus Odyssey ersetzen, bleibt natürlich die Frage, ob sie ein würdiges Substitut darstellen. Nun, nicht wirklich, was aber nicht per se negativ gemeint ist. Es handelt sich halt um eine völlig andere Herangehensweise ans

In den zahlreichen Mini-Nebenmissionen helfen wir den Bewohnern der Welt bei ihren Problemen und Problemen.



Erkundungs-Gameplay. „Klassische“ Nebenaufgaben gibt es übrigens auch, aber halt nicht mehr in dem Ausmaß und so weitverbreitet wie zuvor. Die Haupthandlung ist zudem einen guten Zacken länger als in den beiden letzten Spielen. So oder so, für alles, was wir tun, erhalten wir diesmal wertige, sinnvolle Belohnungen, und wer wirklich alles erledigen will, kann schon mal seinen nächsten Urlaub planen.

So war das mit „Schleichen“ nicht gemeint

Die große Stärke Valhallas, die sich bei den Nebenaufgaben mehr zeigt als irgendwo sonst, ist der wirklich beeindruckende Abwechslungsreichtum. Klar, Aufgabentypen wiederholen sich, aber nicht einmal ansatzweise so oft, wie man denken mag. Nähert man sich einem Icon, besteht eine gute Chance, dass einen dahinter eine Herausforderung erwartet, die man so

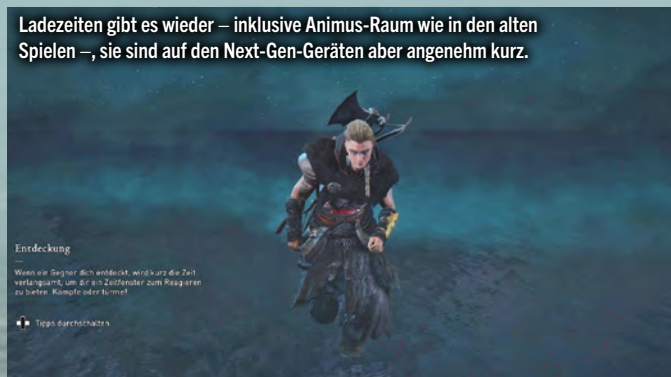
davor noch nicht erlebt hat. Dann kämpft man nicht nur, sondern versucht sich zum Beispiel als Detektiv, richtet uralte Runen neu aus, stapelt Steine und lauscht Kindheitserinnerungen, untersucht Glitches in der Animus-Struktur, erforscht alte Höhlen und, und, und. Viele Dinge wurden dabei aus alten Assassin's Creeds übernommen, sie funktionieren aber auch im neuen Rahmen gut. Die unzähligen weiteren Spielelemente, die man nach und nach freischaltet, unterstreichen noch mehr den enormen Variantenreichtum des Abenteuers. Dafür kann man Ubisoft, denen Copy&Paste-Design wirklich alles andere als fremd ist, großes Lob aussprechen. Weniger Lob gibt es für das, was viele Missionen einleitet, vor allem die Story-Aufgaben: Ständig müssen wir langsam neben anderen NPCs herlaufen oder -reiten, häufig über weite Strecken hinweg, und uns bleibt nichts anders übrig, als

im quälend nervigen Schnecken-tempo herum zu trotten. Warum man sich entschieden hat, dass wir uns dem NPC-Tempo anpassen müssen und nicht umgekehrt, ist uns schleierhaft. Außerdem gibt es für unseren Geschmack gerade bei den Schatzsuchen etwas zu oft Aufgaben, die erfordern, dass wir Schlüssel für oder alternative Routen in abgesperrte Bereiche finden. Das ist ab und an lustig, artet aber manchmal in anstrengendes Gesuche aus.

Ich komme vom Dorf

Vieles, was wir in der Welt erleben, geht von unserem Dorf aus. Das bauen wir nach und nach auf, indem wir bei Beutezügen Ressourcen sammeln und dadurch Tattoo-Shop, Schmiede, Angelladen oder auch nur einfache Bewohnerhäuser errichten. Das schaltet nicht nur Nebenmissionen frei, sondern ermöglicht auch ganz neue Gameplay-Elemente. Die erwähnte

Ladezeiten gibt es wieder – inklusive Animus-Raum wie in den alten Spielen –, sie sind auf den Next-Gen-Geräten aber angenehm kurz.



Unser treuer Rabe ist immer an unserer Seite und liefert uns auf Knopfdruck einen hilfreichen Überblick über die Umgebung.





Jagd nach den Hidden Ones etwa tut sich auf, sobald das Assassinen-Büro steht. Generell macht es immer wieder Laune, die eigene Gemeinde in einem Spiel wachsen und gedeihen zu sehen, auch, wenn die generelle Struktur in Valhalla abseits einiger dekorativer Elemente fest vorgegeben ist. Dankenswerterweise wurde die Ressourcen-Flut aus Odyssey zurückgeschraubt, zum Verbessern braucht es nur zwei verschiedene Verbrauchsgegenstände, von denen man genau weiß, woher man sie bekommt. Diese Zwei-Ressourcen-Regel gilt auch für unsere Ausrüstung, mit anderen Rohstoffen zwar, aber ebenso übersichtlich gestaltet. Zudem

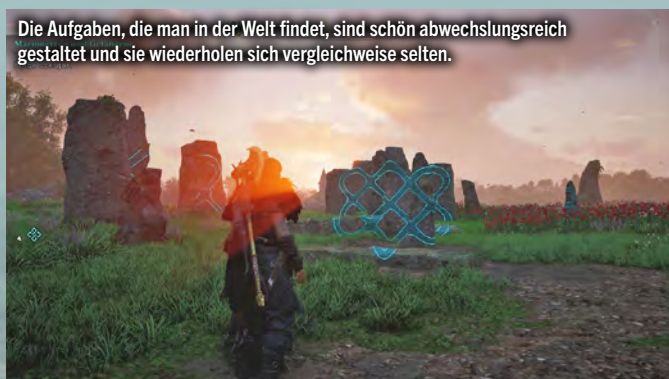
ist die Loot-Flut aus Odyssey Geschichte. Es gibt zwar nach wie vor richtig viele Waffen, Schilde und Rüstungsteile zu finden, jedoch ist jedes Teil einzigartig und nur bis zu einem gewissen Grad verbesserbar. Danach kann die Ausrüstung nur mit speziellen Runen geupgraded werden. Die Mischung macht's, und die zurückgeschraubte Ausrüstungsmenge in Verbindung mit ausreichend Individualisierungsoptionen sorgt für leichter verständliche, befriedigendere Upgrades als zuvor.

Der Welten-Fähigkeitenbaum

Wo wir schon bei Upgrades sind: Das Erfahrungspunkte-System aus den beiden Vorgängern wurde ei-

ner Generalüberholung unterzogen. Zwar bekommen wir nach wie vor für so gut wie alle Aktionen XP, allerdings werden sie anders genutzt. Sie wandern nicht mehr in einen quälend langsam ansteigenden Gesamtlevel und schalten jeweils pro Level einen Fähigkeitenpunkt für einen Mini-Skilltree frei. Stattdessen gibt's diesmal einen wahrhaft gewaltigen, extrem verzweigten Fähigkeitenbaum, in dem jedes Freischalten genau einen Punkt benötigt. Anstatt unseren normalen Level zu steigern, gibt es jeweils für stets gleichbleibende Menge an Erfahrungspunkten einen Aufstieg, der uns neue Punkte beschert. Und wir erhalten nicht nur einen, sondern gleich

zwei Punkte zum Verteilen. Punkte sind extrem flott verdient, was dafür sorgt, dass man sich fast durchgehend auf neue Upgrades freuen kann, neben klassischen Verbesserungen wie mehr Nahkampfstärke und Lebenskraft auch auf besondere Goodies wie einen besonders mächtigen Stealth-Angriff oder die extrem praktische Power, beim gut getimten Ausweichen kurzzeitig die Zeit zu verlangsamen. Mit jedem Punkt, den wir investieren, steigt zudem unser sogenannter Kampflevel um den Wert eins an. Der Skill-Tree ist riesig und viele Bereiche muss man erst aufdecken. Was zuerst wie eine seltsame Designentscheidung erscheint, ergibt aber absolut Sinn, denn so gibt es im-



mer wieder was Neues und Überraschendes zu entdecken, je nachdem, in welche Richtung man die weitverzweigten Verästelungen verfolgt. So kann eine neue Fähigkeit auch im späten Spielverlauf noch hinzukommen und unser Vorgehen teils drastisch verändern. Es zeigt sich: Spieler sind auch ohne doofe Lootboxen in der Lage, Endorphine auszuschütten! Das nervige XP-Grinding durch Nebenaufgaben in Odyssey, das notwendig war, um in der Hauptstory voranzukommen, ist größtenteils Geschichte. Durch das neue System plus die Tatsache, dass Feinde nun nicht mehr mitleiden, sondern je nach Gebiet und/oder Aufgabe eine festgelegte Stufe haben, kommt man erstens viel schneller voran, zweitens hat man mit ein bisschen Geschick auch gegen stärkere Feinde eine Chance, und drittens reicht es, neben der Hauptkampagne nur eine Handvoll Sidequests zu erledigen, um bei der Story Fortschritte zu erzielen. Die den Buttons zuweisbaren Kampftalente, die man in Origins und Odyssey ebenfalls im Skill-Tree freischaltete, wurden ausgelagert, sie finden sich nun in Form von Büchern als sammelbare Objekte in der Spielwelt. Auch hier fühlt sich das Unwissen, was einen an neuen Goodies erwartet, gut an und es hilft neben den anderen, toll gestalteten Aufgaben und dem konstanten Progressionsgefühl mit, das Erkunden in Valhalla so gelungen zu machen wie in noch keinem anderen Assassin's Creed zuvor.



Sind alle Nordengländer weg?

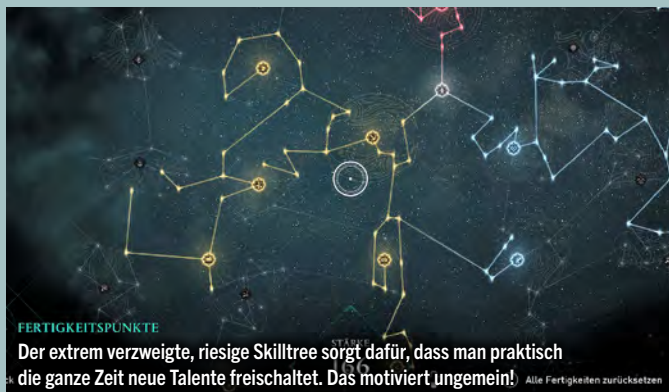
Die Kampftalente sind natürlich nur ein Aspekt der Auseinandersetzungen. Im Kern fühlen sich diese sehr ähnlich wie jene in den beiden Vorgängern an, sie wurden aber im Detail verändert und verbessert. Mit den rechten Schultertasten greifen wir mit leichten und schweren Angriffen mit unserer Hauptwaffe an. Neu: Zusätzlich können wir nun eine Zweitwaffe ausrüsten, dabei kann es sich um zum Beispiel um Axt, Speer, Hammer, aber auch um einen Schild handeln. Je nach Kombination ergeben sich unterschiedliche Angriffsvarianten, inklusive brutaler Animationen, wenn wir einen Feind erledigen.



gen. Weiterhin können wir blocken, ausweichen, die erwähnten ausgerüsteten Spezialmanöver verwenden und Pfeil und Bogen einsetzen.

All das klappt fein und fühlt sich direkt an, erhält durch die neu hinzugekommene Ausdauerleiste aber neuen Anspruch. Schwere Angriffe und Ausweichen leeren sie, blocken wir im richtigen Moment oder attackieren mit leichten Angriffen, füllt sie sich schneller. Das ist zwar weit weg von dem Anspruch, den etwa ein Dark Souls mit seinem Ballett aus Angreifen und Abwarten an uns stellt, trotzdem verleiht diese leichte strategische Komponente den Gefechten zusätzlichen Reiz. Besonders spannend wird es bei den Beutezügen, teilweise inklusive Rammbock und allem Pipapo. Entweder bei Siedlungen in der offenen Welt, oder im Rahmen von Story-Schlachten, geht es hier gemeinsam mit unseren Männern und Frauen zur Sache. Diese Momente sollen die Massengefechte aus Odyssey ersetzen, und das machen sie gut. Nicht nur bereitet das schrittweise Erobern der Festungen mehr Freude als die eher stumpfen





Kämpfe im Griechenland-Trip, sie wurden auch deutlich besser in das Gesamtkonzept des Spiels integriert. Als Wikinger brandschatzt man nun mal, während die unmotivierten Auseinandersetzungen zwischen Athenern und Spartanern in Odyssey fast schon wie ein seltsamer Fremdkörper wirkten. Eines sollte man sich aber weder in normalen Kämpfen noch bei den Raubzügen erwarten: Eine große

Herausforderung, zumindest auf dem normalen Schwierigkeitsgrad. Sucht man sich seine Missionen grob nach dem eigenen Kampfevel aus, so gibt es nur selten Momente, in denen man Gefahr läuft, den Game-Over-Screen zu Gesicht zu bekommen, und das, obwohl sich Eivor nicht wie die Helden in den Vorgängern automatisch heilt, sondern auf aufgesammelte Nahrung zurückgreifen muss. Wer ge-

fordert werden will, wagt sich also besser bewusst an deutlich stärkere Feinde oder wählt den höchsten der drei Schwierigkeitsgrade.

So war das mit „Schleichen“ gemeint!

Bleibt zu guter Letzt noch der Stealth. Viele Aufgaben können wahlweise auch schleichend erledigt werden - das darf man sich von einer dereinst darauf ausgelegten Reihe ja auch erwarten. Allerdings, mehr noch als in Origins und Odyssey ist klar, dass Kämpfen der eigentlich angedachte Weg ist, nicht umsonst kann man in allen größeren Feindesgebieten seine Mannen zur Hilfe rufen. Trotzdem hat man viele Möglichkeiten, wenn man im Schatten bleiben will, und noch viele weitere, wenn man sie im Skill-Tree freigeschaltet hat. Wir verbergen uns im hohen Gras, wandern über Häuserdächer und greifen aus Heuhaufen heraus an, pfeifen, um nichtsahnende Opfer

anzulocken und sorgen mit unserer versteckten Klinge für Verderben. Unser treuer Rabe hilft, die Umgebung auszuspähen, der Bogen ist beim Schleichen mindestens ebenso relevant wie beim offensiven Vorgehen, und allerlei Umgebungsobjekte helfen uns, Feinde schnell auszuschalten. Das klappt gut und auch wenn der direkte Kampf fast immer die effizientere Methode ist, um eine Aufgabe zu erledigen, ist die Befriedigung groß, wenn man ein riesiges Areal von allen Gegnern befreit hat, ohne bemerkt zu werden. Nach langer Zeit wieder mit dabei: Social Stealth, also die Möglichkeit, in Gebieten, in denen sowohl Feinde als auch NPCs zugegen sind, in der Menge unterzutauken. Dann setzen wir uns auf Bänke, wandern zwischen Mönchen umher, tun so, als würden wir an einem Stand arbeiten oder heuern Bettler an, um für uns für eine Ablenkung zu sorgen. Auch das funktioniert, anders als andere zurückgekehrte Elemente aus der Assassinen-Vergangenheit wirkt die Einbindung aber etwas gezwungen. Früher musste man aufpassen, da es ein Wanted-Level gab, der Feinde jederzeit aktiv nach uns suchen ließ. Jetzt hauen wir halt alles kaputt, wenn wir doch mal gesehen werden und ziehen weiter. Die sehr offene Struktur der neuen Serienteile und die sehr konzentrierte Funktionsweise der unterschiedlichen Social-Stealth-Möglichkeiten passen einfach nicht besonders gut zusammen.

Es ruckt, es zuckt, es spinnt herum

Nach viel Lob und vergleichsweise wenig Kritik nun zu dem Punkt, der Valhalla zwar beileibe nicht den Rücken bricht, aber definitiv der konstanteste Nervfaktor ist: So



Von dieser Übersichtskarte aus wählen wir aus, welchen Bereich wir als nächstes erforschen wollen. Um die schweren Gebiete zu schaffen, muss man seinen Kampfflevel erhöhen.



gut die Entwickler auch das Gameplay und die Story gestaltet haben, so schön und stimmig die Welt ist, technisch ist Valhalla eine ziemlich Baustelle. Nicht nur die KI-Routinen von NPCs fallen gerne mal aus, auch Feinde wissen häufig nicht, wo oben und unten ist; es gibt kaum eine Zwischensequenz und kaum einen Kampf ohne seltsam herumspinnende Animationen; Objekte stehen in der Luft oder clippen durch Gegenstände, Elemente werden falsch angezeigt, hinzu kommen teils grobe Vertipper in den deutschen Texten und andere Makel. Nicht ausgelöste Missionen oder Spielabbrüche plag-

ten uns zum Glück nicht, aber es ist fast schon faszinierend, wie unsauber Valhalla an allen Ecken und Enden ist. Hier mehr als irgendwo sonst merkt man dem Spiel an, dass es zu einem bestimmten Moment erscheinen musste und dafür halt Kompromisse in Kauf und Abkürzungen bei der Entwicklung genommen wurden - frei nach dem Motto „Hauptsache, es läuft“. Valhalla ist weit davon entfernt, in dieser Hinsicht das schwarze Schaf unter den Assassin's-Creed-Spielen zu sein, diese Ehre kommt Teil 3 und Unity zu. Die ständigen Problemchen sind aber gehörige Immersions-Bremsen und es bleibt zu

hoffen, dass hier mit Patches für Abhilfe gesorgt wird.

Starke Assassinen-Ansage

Das soll aber niemanden abhalten, der ins Auge gefasst hat, sich Assassin's Creed Valhalla zu holen. Es ist nicht nur das beste Spiel der Reihe seit langer Zeit, sondern auch für sich genommen ein wirklich verdammt gutes Open-World-Abenteuer. Aus dem Kampf zwischen Assassinen und Templern mag schon eine ganze Zeit lang die Luft raus sein, dass die Reihe an sich aber noch über ordentlich Atem verfügt, zeigt der neue Teil auf beeindruckende Art und Weise.

LUKAS SCHMID

Meinung

„Für mich das vielleicht beste Assassin's Creed seit Brotherhood“

Lukas Schmid Metwurst



Ich spreche an dieser Stelle eine Wahrheit aus, die belanglos klingt, aber vielleicht trotzdem unterstrichen werden muss: Assassin's Creed: Valhalla ist ein Assassin's-Creed-Spiel. Was ich damit meine ist, dass niemand, der der Serie ablehnend gegenübersteht, auf einmal eine geistige 180-Gradwende machen und hier seine Open-World-Erfüllung finden wird. Allerdings, was Assassin's Creed auch ist: verdammt gut! Die wilde Mischung von Elementen aus so gut wie allen Teilen der Reihe sollte nicht funktionieren, sie tut es aber. Klar, manche Elemente wie der Social Stealth sind bezüglich ihrer Relevanz vernachlässigbar, aber kein Spielelement stört und die einzelnen Aspekte greifen wirklich ungemein gut ineinander. Das Ergebnis ist eines der abwechslungsreichsten Open-World-Abenteuer, die ich seit langer Zeit gespielt habe. Missionsarten wiederholen sich, aber nicht einmal ansatzweise in dem Ausmaß, wie man es von anderen Genrevertretern kennt, auch und vor allem von Ubisoft selbst, und fast alle Neben- und Sammelaufgaben sind gut gestaltet und bringen sinnvolle Belohnungen mit sich. Wirklich überrascht war ich zudem, dass mir die Geschichte nicht egal war, erzählerisch ist Assassin's Creed normalerweise ja nicht gerade eine Wucht. Der zentrale Konflikt wird langsam und klug aufgebaut, getragen von interessanten zentralen Figuren. Zurückgehalten wird Valhalla somit vor allem von technischen Unzulänglichkeiten, schlimmer als andere Ubisoft-Titel ist der Wikinger-Trip in dieser Hinsicht aber auch nicht. Kurzum: Ich mag's!

Pro & Contra

- ➕ Toll gestaltete Spielwelt
- ➕ Sehr großer Abwechslungsreichtum
- ➕ Sinnvolle Verbesserungen allenthalben
- ➕ Gigantischer Umfang
- ➕ Überraschend gut umgesetzte Handlung
- ➕ Gelungene Mischung aus Altem und Neuem
- ➕ Erforschen wird belohnt
- ➕ Motivierende Upgrade-Systeme
- ➕ Brutales, direktes Kampfsystem
- ➕ Spaßige Raubzüge
- ➕ Stealth großteils optional, aber gut gemacht
- ➖ Ständige Animationsfehler
- ➖ Bugs und Glitches
- ➖ Viel zu häufige, langsame NPC-folge-Passagen
- ➖ Zu oft Schlüssel- und Weg-such-Aufgaben
- ➖ Auf „Normal“ recht einfach



Bugs, Glitches und KI-Aussetzer, oder wie in diesem Falle ein eigentlich Schwerverletzter, dem wir fröhlich die Füße massieren - technisch ist Valhalla alles andere als sauber.

Wertung

play⁵

9 von 10

Infos

TERMIN	10. Nov. 2020 (PS4)/19. Nov. 2020 (PS5)
USK	ab 18 Jahren
PREIS	ca. 70 Euro
HERSTELLER	Ubisoft
ENTWICKLER	Ubisoft



Demon's Souls

Ist es das Dark Souls unter den Remakes? Verzeiht den schlechten Scherz, jetzt aber mal im ernst: Was taugt die Neuauflage von Demon's Souls?

ROLLENSPIEL | Reisen wir zurück ins Jahr 2009: Zwischen zwei Gamer-Lagern herrscht Krieg. Damit ist nicht die Fehde zwischen Xbox-360-Fans und PS3-Anhängern gemeint, sondern die zwischen Hardcore- und Casual-Publikum. Mit dem großen Erfolg der Nintendo Wii folgte plattformübergreifend eine Schwemme an zugänglichen Spielen, die eine möglichst breite Zielgruppe ansprechen sollten. Ge-

stensteuerung, Händchenhalten, Familienmodi – darüber rümpften die selbsternannten Hardcore-Gamer gerne und oft die Nase, die sich nach Herausforderung und den guten, harten Arcade-Zeiten sehnten. Auf diesen fruchtbaren Boden fiel ein obskures Action-Rollenspiel aus Japan: Demon's Souls. Dank Mundpropaganda und hervorragenden Wertungen der Presse scharte sich nach und nach eine

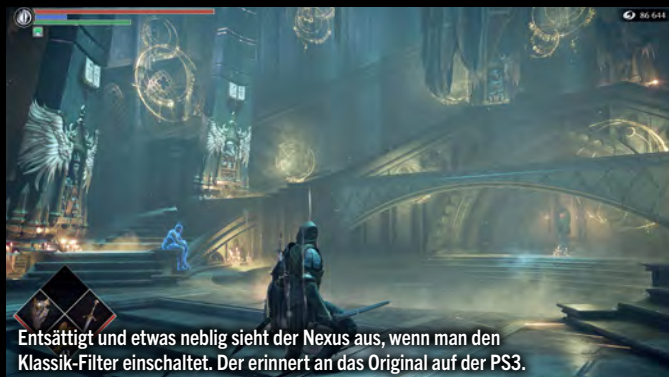
immer größere Fan-Gemeinde hinter dem Dark-Fantasy-Abenteuer.

Heute, elf Jahre später, ist wohl jedem die Genre-Bezeichnung Souls-like ein Begriff und wir verdanken der Reihe unzählige sinnlose Vergleiche wie etwa den in der Überschrift. Aber bevor wir hier in eine Geschichtsstunde abdriften, wenden wir uns dem Spiel zu, um das es in diesem Test gehen soll: Das Remake von Demon's Souls,

Launch-Titel für die PS5. Ist die Original-Souls-Formel auch über eine Dekade später noch so faszinierend wie damals?

Ein Ritter im neuen Gewand

Die Neuauflage entstand nicht bei From Software selbst (die arbeiten gerade an Elden Ring, ihrer nächsten großen Marke nach dem Abschluss der Dark-Souls-Trilogie und Sekiro), sondern bei Bluepo-



Entsättigt und etwas neblig sieht der Nexus aus, wenn man den Klassik-Filter einschaltet. Der erinnert an das Original auf der PS3.



Neben dem gespiegelten Fractured-Modus gibt es nun eine Fotofunktion im Spiel, mit der ihr euch in Szene setzen könnt.



Demon's Souls ist per se kein Horrorspiel, bietet aber jede Menge schaurige Momente und die stetige Angst um die gesammelten Seelen befeuert den Adrenalinausstoß.

int Games. Playstation-Fans kennen die Entwickler vermutlich vom Remake von Shadow of the Colossus – ein Abenteuer, das ebenfalls durch ein düsteres Setting und eine kryptische Story besticht. Dementsprechend unwahrscheinlich war von Anfang an, dass die aus dem Original entfernten Inhalte im Remake von Demon's Souls auftauchen würden. Und tatsächlich ist Demon's Souls auf der PS5 beinahe identisch mit dem PS3-Spiel. Das bedeutet: ein paar neue Gegenstände, aber keine neue Spielwelt. Dies heißt aber nicht, dass Bluepoint Games untätig war. Sehr viel Aufwand ist offensichtlich in die Gestaltung von Demon's Souls auf der PS5 geflos-

sen. Und dies ist ein zweiseitiges Schwert.

Wer bin ich und was mache ich hier?

Bevor wir aber die Gründe dafür erörtern, zunächst eine (spoilerfreie) Zusammenfassung von Spielprinzip und Story in Demon's Souls: So wie in vielen Spielen des Studios dient als Setting eine Welt, die in Trümmern liegt. Ein wenig wie in Bioshock, bei dem man an den Ruinen erahnen kann, wie prächtig die Unterwasserstadt Rapture einst gewesen sein muss, zelebriert Demon's Souls die Schönheit des Verfalls. Auf der PS3 waren viele Bereiche des Spiels kahl, ja sogar trostlos. Na-

türlich lag das auch an den technischen Einschränkungen auf der PS3 und eventuell auch an den Fähigkeiten des Studios, das damals kleiner und unerfahrener war. Auf jeden Fall versprüht Demon's Souls auf der PS3 ein unvergleichlich bedrückend-verzweifertes Flair, weitab von der Pracht eines Hochglanz-High-Fantasy-Werkes wie The Elder Scrolls 4: Oblivion. Dazu passt auch die Handlung, die, nicht wie etwa in einem Final Fantasy 12 mit politischen Winkelzügen, einer umfangreichen Charakterriege und gesellschaftskritischen Themen aufwartete, sondern eher einem Märchen gleicht: Ein Reich wird von Nebel verhüllt und von Dämonen über-

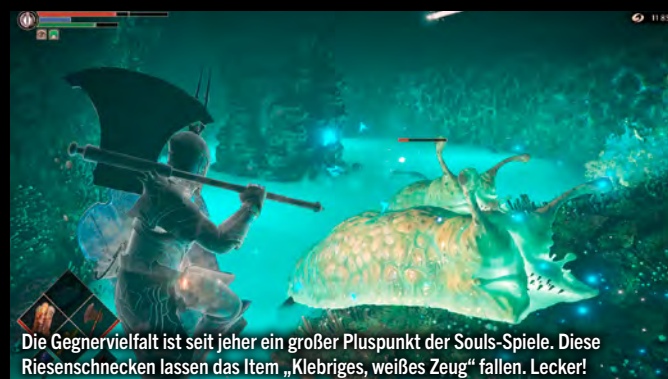
rannt, die den Menschen die Seelen rauben. Was dahinter steckt, wieso man Dämonen erschlägt und was eigentlich die Moral der Geschichte ist – wenn es sie denn gibt –, das herauszufinden, bleibt zum großen Teil dem Spieler überlassen. Dies sorgte für ein ungewohntes Gefühl der Verlorenheit in einer feindseligen Welt.

Recherche nötig

Und feindselig ist ein gutes Stichwort, denn Demon's Souls stellt Spieler mit seinen fiesen Gegnern und Fallen auf die Geduldsprobe. Wie inzwischen im Souls-like-Genre etabliert, wird mit Hilfe der von besiegten Gegnern gewonnenen Seelen aufgelevelt, Zeug ein-



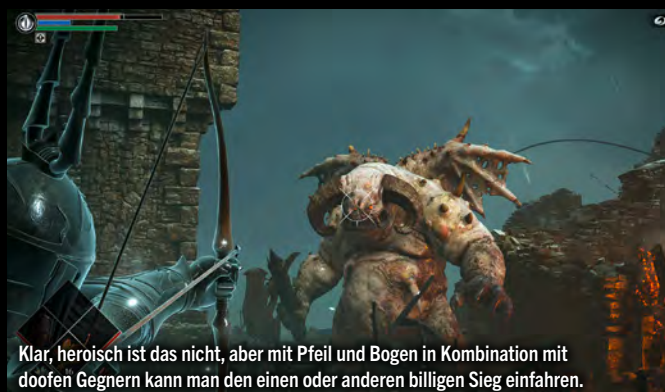
Die Welten in Demon's Souls sind alle wundervoll gestaltet. In Latria werden Erinnerungen an Castlevania wach.



Die Gegnervielfalt ist seit jeher ein großer Pluspunkt der Souls-Spiele. Diese Riesenschnecken lassen das Item „Klebriges, weißes Zeug“ fallen. Lecker!



Das neue Beleuchtungssystem setzt viele Momente und Orte eindrucksvoll in Szene. In finsternen Gebieten ist es aber zum Glück immer noch dunkel.



Klar, heroisch ist das nicht, aber mit Pfeil und Bogen in Kombination mit doofen Gegnern kann man den einen oder anderen billigen Sieg einfahren.



Enge Gänge voller Feinde sind eine Herausforderung für Nahkämpfer mit schweren Waffen. Das liegt aber auch an der nicht idealen Kamera.

gekauft und Ausrüstung repariert. Sterbt ihr, bleibt eure nicht eingelöste Menge an Seelen am Ort des Ablebens liegen. Nur, wenn ihr zurückkehrt und das verlorene Gut wieder aufammelt, könnt ihr es retten, bei Misserfolg sind alle Seelen verloren. Zuvor besiegte Feinde – abgesehen von roten Phantomen und Bossen – müssen erneut bewältigt oder zumindest geschickt um-

gangen werden. Das ist manchmal frustrierend, entmutigend, nervig, sorgt aber ohne Zweifel für eine erhöhte Maß an Nervenkitzel im Vergleich zu Titeln mit diversen Sicherheitsnetzen und Hilfeoptionen für unerfahrene Spieler. Nicht nur die Hintergrundgeschichte, auch viele Spielmechaniken muss man sich zusammenreimen oder erarbeiten. Um aus Boss-Seelen etwa speziel-

le Waffen zu schmieden, müsst ihr einem Charakter eine bestimmte Seele überreichen – wer Gespräche schnell wegdrückt, der wird davon vermutlich nie erfahren. Ein weiteres Beispiel für bewusst undurchsichtiges Gamedesign ist zudem die sogenannte Welttendenz. Dafür gibt es einen eigenen Menüpunkt mit Übersicht, der den Neuling zunächst mal ratlos zurücklässt: Was bedeuten die Farben? Wie kommen sie zustande? Und was macht das für einen Unterschied? Klar, die Auflösung dieser Fragen ist nur eine Google-Suche entfernt, aber bei anderen großen Videospielproduktionen wäre es undenkbar, ein Feature ins Spiel einzubinden, das im Spiel so wenig erklärt wird. Zumal von der Welttendenz ganze Quests und der Zugang zu weiteren Bereichen abhängen.

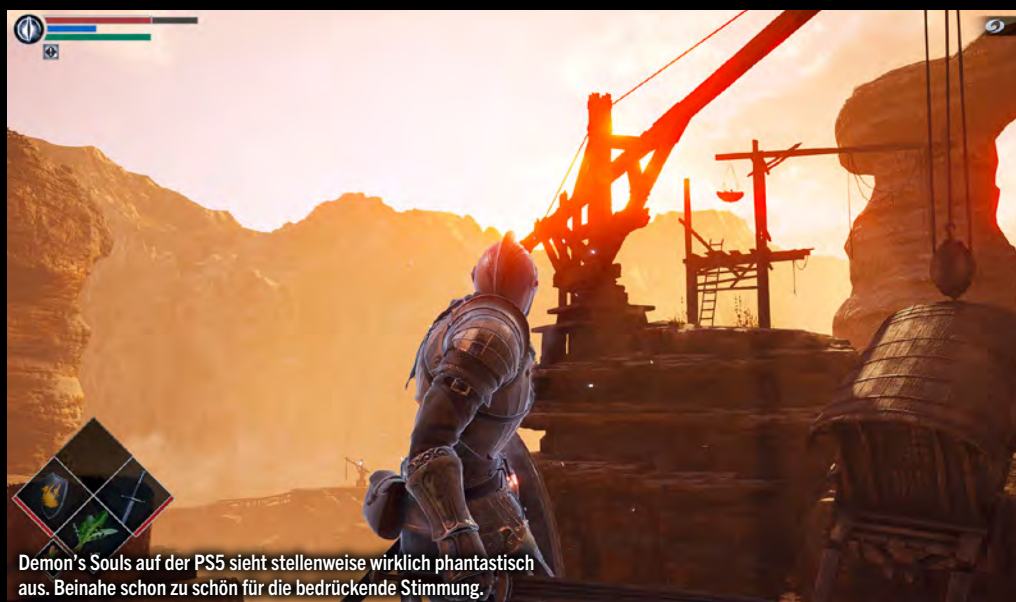
Schöner und schärfer

Demon's Souls auf der PS5 hat die gleiche DNA wie das PS3-Original,

spricht, es ist nach wie vor ein sperriges Abenteuer, das muss den interessierten Neulingen bewusst sein. Aber: Inzwischen ist das Souls-Prinzip sehr viel eingebürgerter in der Spielergemeinde, wer mit einem Titel der Souls-Machart oder gar von From Software selbst Spaß hatte, der findet an Demon's Souls ohne Frage viel Vergnügen. Und was ist mit den alten Hasen, die das Original in- und auswendig kennen? Hier kommen die Änderungen ins Spiel, die Bluepoint Games vorgenommen hat. Zunächst mal die Optik: So schön wie Demon's Souls auf der PS5 waren weder Boletaria noch irgendein anderes Spiel von From Software je zuvor: Tonnen an Details, schärfere Texturen, Partikeleffekte, mehr und schönere Beleuchtung. Diese Opulenz und die Farbenpracht stehen dem tristen Originalkonzept stark entgegen, wie störend man das findet, ist am Ende eine Geschmacksfrage. Zumal man Kontrast, Helligkeit und so weiter selbst regeln kann und einige Filter bereitstehen, darunter einen mit der Bezeichnung „klassisch“, der die Farben entsättigt, wodurch die Stimmung der des Originals etwas näher kommt. Glücklicherweise hat Bluepoint Games auch nicht wahllos alle Umgebungen mit neuen Lichtquellen vollgestopft, wie es das Tutorial-Level zunächst befürchten lässt. Im Tal der Schändung und in den Stollen von Steinfang ist alles schön finster und unheimlich.

Neue technische Möglichkeiten

Hintergrundmusik wurde in Demon's Souls sehr spärlich eingesetzt. Das schräge Synthie-Ensemble im Originalintro ist einem echten Orchester gewichen, was natürlich epischer klingt, aber



Demon's Souls auf der PS5 sieht stellenweise wirklich phantastisch aus. Beinahe schon zu schön für die bedrückende Stimmung.



Im Spiel trifft ihr nicht nur auf jede Menge schaurige Monster, sondern auch auf aggressive NPCs. Diese roten Phantome bleiben immerhin tot, nachdem ihr sie bezwungen habt.

eben auch austauschbarer. Deutsche Texte gab es schon 2009 im Spiel, im Remake auf der PS5 gibt es nun aber auch deutsche Sprecher. Die machen einen ordentlichen Job, Veteranen werden vermutlich die liebgewonnenen, englischen Stimmen bevorzugen. Der Sturzangriff, der in Dark Souls seine Premiere feierte, wurde nicht nachträglich in Demon's Souls auf der PS5 eingebaut – schade, schließlich wäre dieser an einigen Stellen nützlich gewesen. Positiv hervorzuheben ist das Sound-Design, das ebenfalls überarbeitet wurde: Dick gepanzerte Ritter keuchen und stöhnen in ihren Rüstungen, Klingen zwischen singend durch die Luft, wenn man Gegnern das Schwert in den Rü-

cken rammt, knacken die Knochen ganz fürchterlich.

Das haptische Feedback des Controllers funktioniert gut und unterstreicht das Gameplay oft subtil: In Latria etwa spürt man beim Vorbeilaufen leicht das Pochen des gigantischen Herzens im Turm durch den Dualsense-Controller. Und dann gibt es noch all die vielen, kleinen Anpassungen und Detailverbesserungen: Statt umständlich Level für Level aufzusteigen, verteilt man beim Stufenaufstieg jetzt alle verfügbaren Punkte sofort in den gewünschten Wert – so wie eben auch in den restlichen From-Software-Titeln. Sollte man zu schwer beladen sein, muss man Beute nicht liegenlassen und später wiederkommen, man kann einfach

Objekte aus dem Inventar oder direkt beim Aufheben ins Lager senden. Das Gewicht der Heilkräuter wurde außerdem angepasst. Sich die Taschen mit Gras vollzustopfen (im Remake gibt es neue Sorten davon) und dann ohne Sorgen durch die Gegend zu spazieren oder gar andere Spieler zu überfallen, ist in Demon's Souls auf der PS5 nicht mehr so einfach möglich (das geniale Estus-System aus Dark Souls, mit Trankflaschen, die sich beim Rasten selbstständig füllen, gibt es in Demon's Souls noch nicht).

Ritter und Farmer

Wer seine Heilpflanzen verbraucht hat, muss wohl oder übel farmen gehen, eine Rast am Leuchtfeuer wie in Dark Souls zum Füllen

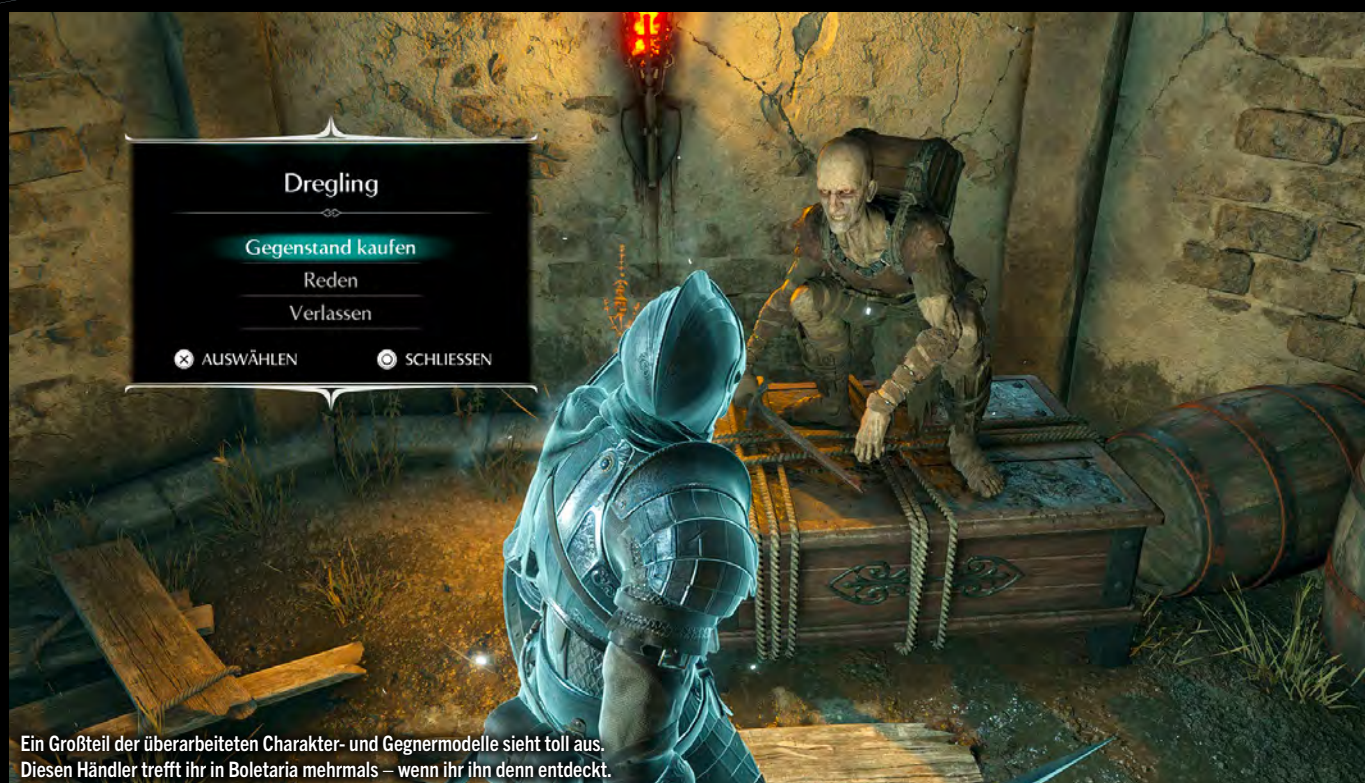
der Vorräte ist nicht möglich. Das wirkt nicht mehr ganz zeitgemäß und wurde in den späteren Werken des Studios besser gelöst. Das gleiche, angestaubte Farming-Prinzip steckt auch im Upgrade-System für die Waffen. Nicht nur braucht man eine große Menge an Ressourcen für das Vervollständigen eines Upgrade-Pfades, es gibt auch viel zu viele Sorten davon. Mehrere Waffen auf die höchste Stufe zu hieven, bedeutet viel Fleißarbeit. Immerhin: Die Drop-Rate wurde leicht angepasst, aber Spaß macht es nicht unbedingt, immer wieder die gleichen sechs Würmer zu erschlagen und dabei zu hoffen, dass man endlich das Material zusammenbekommt, um das Crushing Knight Sword auf Stufe fünf zu bekommen. Ein kleiner



Ob Nahkampf – wie hier – oder als Magier: In Demon's Souls gibt es viele Möglichkeiten, den Helden zu spezialisieren.



Der Charaktereditor ermöglicht es nun, deutlich realistischer aussehende Charaktere zu erschaffen.



Ein Großteil der überarbeiteten Charakter- und Gegnermodelle sieht toll aus. Diesen Händler trifft ihr in Boletaria mehrmals – wenn ihr ihn denn entdeckt.

Trost im Vergleich zum identischen Unterfangen in Demon's Souls auf PS3 sind dabei die schnellen Ladezeiten auf der PS5. Keine beinahe minutenlange Wartezeit mehr, um zwischen Nexus und Level-Keilsteinen hin- und herzuwechseln!

Freeze!

Unfreiwillige Pausen mussten wir beim Testen dennoch einige Male einlegen, denn Demon's Souls fror fünf Mal komplett ein. Zweimal ge-

schah das beim Betreten einer Nebelbarriere, einmal während der Reise per Keilstein, und zweimal beim Starten des Spiels. Bemerkenswerterweise belastete der Freeze die PS5 in einem Maße, dass auch die Bedienung des Home-Menüs gar nicht oder nur mit massiver Verzögerung möglich war. Der Umweg über das Menü war allerdings notwendig, um die Anwendung zu schließen. Beim erneuten Starten des Spiels lud sich Demon's Souls

abermals tot, erst ein Neustart der Konsole schaffte Abhilfe. Erfreulicherweise ging kaum Fortschritt verloren, beim Abbruch setzte uns das Spiel beinahe dort ab, wo es zum Freeze kam. Aber das ist nur ein kleiner Trost, an dieser Stelle sollte mit einem Patch dringend nachgebessert werden.

Jolly Cooperation

Demon's Souls war schon 2009 kein reines Singleplayer-Erlebnis.

Mit den entsprechenden Items ist es möglich, anderen Spielern zu helfen oder ihnen aufzulauern. Im Prinzip funktioniert das wie damals, nur, dass nun auch in Demon's Souls ein Passwort-System implementiert wurde, das ermöglicht, gezielt mit Freunden zusammen loszuziehen. Die Kooperation per Passwort setzt außerdem die Level-Range außer Kraft, die normalerweise über die Auswahl der beschwörbaren Partnern bestimmt. Außerdem dürfen sich nun mehr Helden zusammentun, nämlich maximal vier, inklusive Host. Das Invaden und Unterstützen erweitert das Vergnügen am Titel definitiv, wer auf Nummer sicher vor Überfällen gehen (oder gezielt die Weltentendenz beeinflussen) möchte, zockt im Offline-Modus. Das gilt auch für alle, die kein kostenpflichtiges Playstation-Plus-Abo besitzen, sie müssen ganz auf die Online-Inhalte verzichten.

Spiegel, Spiegel

Statt des von Fans gewünschten sechsten Archstone haben andere, weniger spannende Neuheiten den Weg ins Spiel gefunden. Zum einen ist das der sogenannte Fractured-Modus. Er wird an der Statue im Nexus aktiviert. Dort spiegelt ihr die Spielwelt – dieses Feature



In Demon's Souls auf der PS5 könnt ihr gemeinsam oder gegeneinander spielen. Kommuniziert wird per Gesten.

war bereits im Remake von Shadow of the Colossus enthalten und sorgt dafür, dass sich Bereiche, durch die alte Hasen quasi im Schlaf wandeln, etwas neuer und somit auch fordernder anfühlen. Außerdem kann man an der Statue den Charakter zum Preis von 25.000 Seelen erneut bearbeiten, also das Aussehen ändern oder die Punkte neu verteilen, es gibt somit nun ein Respec-System. Apropos Aussehen: Der Charaktereditor ist deutlich umfangreicher als im Original und die Kreationen sehen durch die Bank realistischer aus. Das Lifting ist auch an den NPCs nicht spurlos vorübergegangen, während einige der Modelle eine gute Figur machen, entstammen andere eher dem Uncanny Valley und mögen sich nicht so richtig in die Spielwelt fügen. Bei den Gegnern und Bossen ist das Verhältnis besser: Die meisten Kontrahenten wurden wunderbar überarbeitet und verbreiten mindestens so viel Schrecken wie vor elf Jahren, wenn nicht sogar noch mehr. Der Turmritter war uns ein wenig zu prächtig und wirkte deshalb beinahe, als stamme er aus einem anderen Spiel, aber an dieser Stelle gibt es sicherlich auch andere Meinungen.

Gegner mit Intelligenzproblemen

Kommen wir zum Spielgefühl: Das entspricht quasi dem der Originalvorlage, nur mit stabilerer Bildrate. Wir haben dabei die Wahl zwischen dem Leistung-Modus (60 angepeil-

te Frames, dynamische 4K-Auflösung) und dem Kino-Modus (30 angepeilte Frames, natives 4K). Gespielt haben wir die meiste Zeit im Performance-Modus, da sich das einfach flüssiger und präziser anfühlt. Schön auch, dass sich die Bewegungsunschärfe abschalten lässt für ein klareres Bild. Mitgenommen aus dem PS3-Spiel wurden zwei Wehwehchen, die auch 2020 noch für den einen oder anderen Ärger oder akuten Immersionsverlust sorgen: Zum einen ist das die künstliche Intelligenz der Gegner, zum anderen die Kamera. Der erste Punkt ist im zweiten Part von Latria besonders deutlich, wenn etwa die Gargoyles wie von Sinnen eine Feuerschale statt euch attackieren, beim Fliegen an irgendeinem Vorsprung feststecken oder Maneater (den ihr übrigens nicht mehr feige durch den Nebel erschießen könnt wie früher) planlos immer wieder auf die Brücke zu- und wieder wegfliert. Nutzen kann man die manchmal miese Wegfindung der Feinde natürlich für die eigenen Zwecke, aber heroisch fühlt sich das nicht an. Wie üblich in Spielen von From Software macht außerdem die virtuelle Kamera des Öfteren Probleme. In engen Ecken verliert man rasch die Übersicht, und dann ist der Tod nicht weit. In Kombination mit dem gelegentlich zickigen Lock-on-System ärgert man sich dann über den einen oder anderen unnötigen Bildschirmschirm. Man lernt aber, sich damit zu arrangieren und vermeidet

bald entsprechende Engstellen, soweit möglich – selbst ohne Kameraprobleme ist es schließlich fatal, sich in Ecken drängen zu lassen.

Ein schöner Rücken

Eine Kleinigkeit noch zu den adaptiven Triggern: Viel häufiger als zu PS3-Zeiten setzten wir unabsichtlich den Schubser statt eines Hiebes ein – an die empfindlicheren Tasten muss man sich gewöhnen. Ansonsten aber funktioniert die Kontrolle einwandfrei und intuitiv, Bloodborne-Fans werden sich an das Heilen per Viereck- statt Dreieck-Taste gewöhnen müssen, aber das ist nur ein Detail. Da Demon's Souls das erste der großen Souls-Spiele ist, fällt es hier übrigens besonders leicht, die Feinde zu umrunden und ihnen in den Rücken zu fallen. In späteren Spielen legte das Studio größeren Wert darauf, es Spielern mit der „Schild hoch und zirkeln“-Taktik schwerer zu machen.

Viele Worte, ein Fazit: Demon's Souls auf der PS5 ist ein gutes Remake, welches das Original mit kleinen Verbesserungen aufpoliert und grafisch sehr eindrucksvoll daherkommt, Fans des Originals aber eventuell mit einer zu prachtvollen Gestaltung abschrecken könnte. Auf jeden Fall aber ist Demon's Souls mehr als nur die schnöde Summe aller Teile und begeistert auch heute noch mit forderndem Gameplay und dem typischen Souls-Feeling, bei dem Verzweiflung und Triumph nahe beieinander liegen. **KATHARINA PACHE**

Meinung

„Zu schön, um perfekt zu sein.“

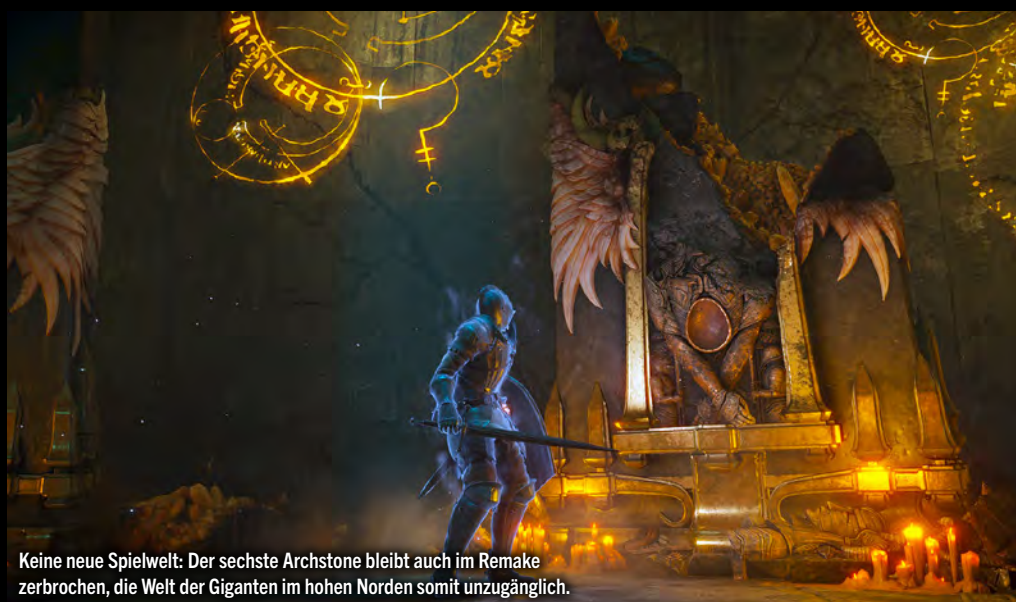
Katharina Pache Redakteurin



Hätte es dieses Remake unbedingt gebraucht? Meine Antwort: nein. Ach, ich bin sehr zwiespalten, was Demon's Souls auf der PS5 betrifft. Ich hätte es auf jeden Fall privat gespielt, wäre nicht der Test auf meiner Tagesordnung gestanden, es ist für mich in Ordnung, dass es nur marginale Änderungen am Inhalt gibt (trotzdem ist es schade). Insgesamt sieht mir Demon's Souls auf der PS5 zu gut aus – ein Kritikpunkt, den ich nie dachte, mal formulieren zu müssen. Aber diese persönlichen Ansichten entspringen der Verbundenheit zum Original. Sollte Demon's Souls auf der PS5 euer erster Ausflug nach Boletaria sein, dann haben die kleinen Jammereien keinerlei Relevanz und ihr könnt den Auftakt zur Souls-Erfolgsgeschichte wunderbar genießen. Und ich mag das Remake ja auch und hatte sehr viel Spaß damit. Von den Freezes mal abgesehen.

Pro & Contra

- Forderndes, spaßiges Kampfsystem mit Build-Vielfalt
- Tolles Leveldesign
- Mit (optionalem) Koop- und PvP-Modus
- Spielzeit von circa 30 Stunden und mehr
- Große Gegnervielfalt
- Düstere, intensive Atmosphäre
- Viele einfallsreiche Bosskämpfe
- Interessante Hintergrundgeschichten
- Jetzt auch mit deutschen Stimmen
- Sinnvolle, kleine Anpassungen im Remake
- Gut eingesetztes Rumble-Feedback
- Wahl zwischen Performance- und Grafikmodus
- Figurenmodelle wurden überarbeitet
- Wundervolles Sound-Design
- Gespiegelter Fractured-Modus
- Respec nun möglich
- Verschiedene Filter und Fotomodus
- Passwortsystem im Mehrspielermodus
- Große Ausrüstungsvielfalt
- ➖ Wegfindung und K.I. der Feinde lässt an einigen Stellen zu wünschen übrig
- ➖ Kamera macht in engen Räumen Probleme
- ➖ Stimmung weniger bedrückend
- ➖ Einige veraltete Gameplay-Elemente
- ➖ Obskure Mechaniken und Nebenquests
- ➖ Spiel fror ein paar Mal ein



Keine neue Spielwelt: Der sechste Archstone bleibt auch im Remake zerbrochen, die Welt der Giganten im hohen Norden somit unzugänglich.

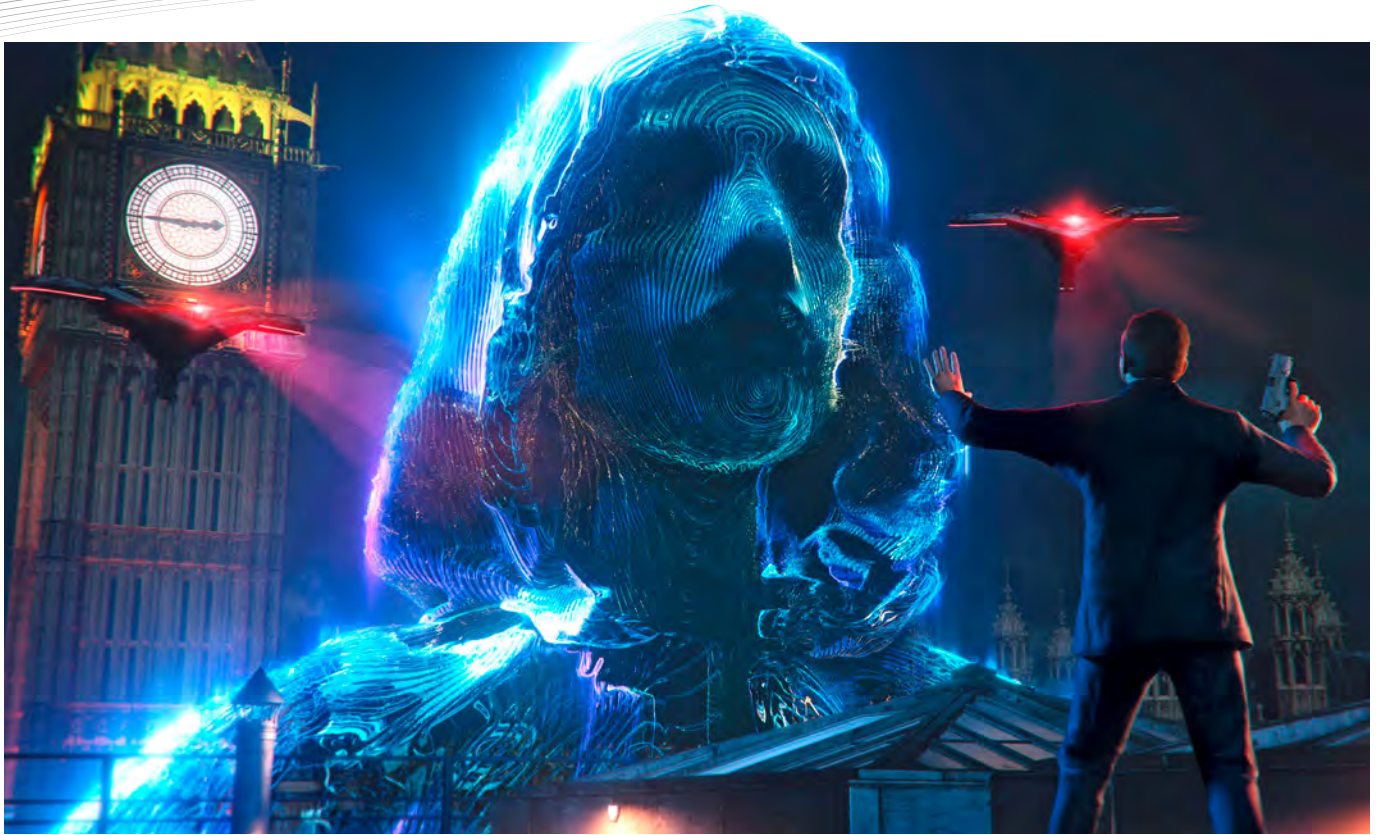
Wertung

play⁵

9 von 10

Infos

TERMIN	19. November 2020
USK	ab 16 Jahren
PREIS	ca. 70 Euro
HERSTELLER	Sony
ENTWICKLER	Bluepoint Games/From Software



Watch Dogs: Legion

Der neue Teil von Ubisofts Open-World-Action bricht mit alten Traditionen und versetzt Spieler in die britische Millionenstadt London. Macht der Ausflug auf die Insel Spaß?

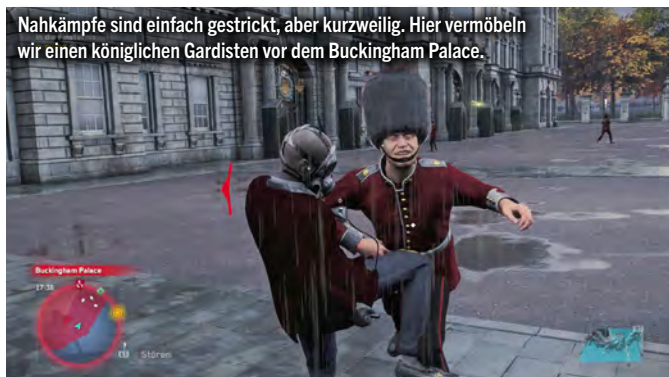
ACTION-ADVENTURE | London in naher Zukunft: Dem Hackerkollektiv DedSec wird ein verheerender Terroranschlag in die Schuhe geschoben. Und als ob das alles noch nicht genug wäre, werden praktisch über Nacht fast alle DedSec-Mitglieder aus dem Verkehr gezogen. Die Regierung engagiert nach den Anschlägen eine private Sicherheitsfirma, die in der bri-

tischen Metropole für Ordnung sorgen soll und dafür die Bevölkerung unterdrückt. Das ist die trostlose Ausgangssituation in Watch Dogs: Legion, dem dritten Spiel der Open-World-Action-Serie von Ubisoft. Nachdem man in den ersten beiden Teilen Chicago und San Francisco erkunden durfte, wagen die Entwickler mit Legion jetzt den Sprung über den großen Teich. In

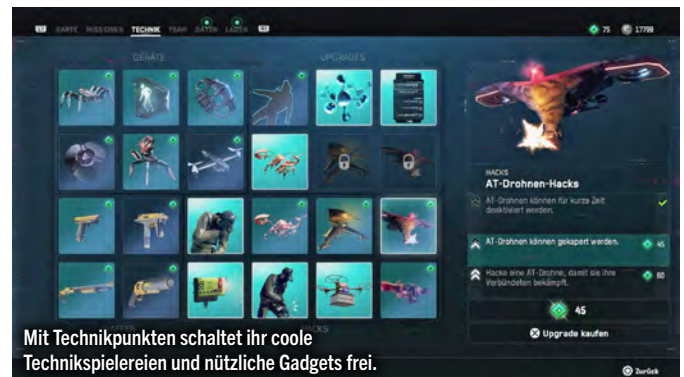
unserem umfangreichen Test veraten wir euch, wie gut uns London als Schauplatz gefällt und ob der neue Gameplay-Ansatz, bei dem ihr nicht einen Helden spielt, sondern an eine ganze Truppe von Hackern, funktioniert.

Die Lage für DedSec ist nach den Anschlägen ernst: Nur ihr und die Londoner DedSec-Anführerin Sabine sind vom Hackerkolle-

tiv noch übrig. Die Identität eures ersten Charakters dürft ihr euch selbst aussuchen. Zur Wahl stehen 15 Agenten, die alle über zumindest eine Besonderheit verfügen. Auch die anfängliche Auswahl variiert von Spiel zu Spiel. Im Prinzip ist es egal, wen ihr zu Beginn wählt, denn eine der ersten Aufgaben ist es, weitere Rekruten zu finden, um DedSec in London wieder



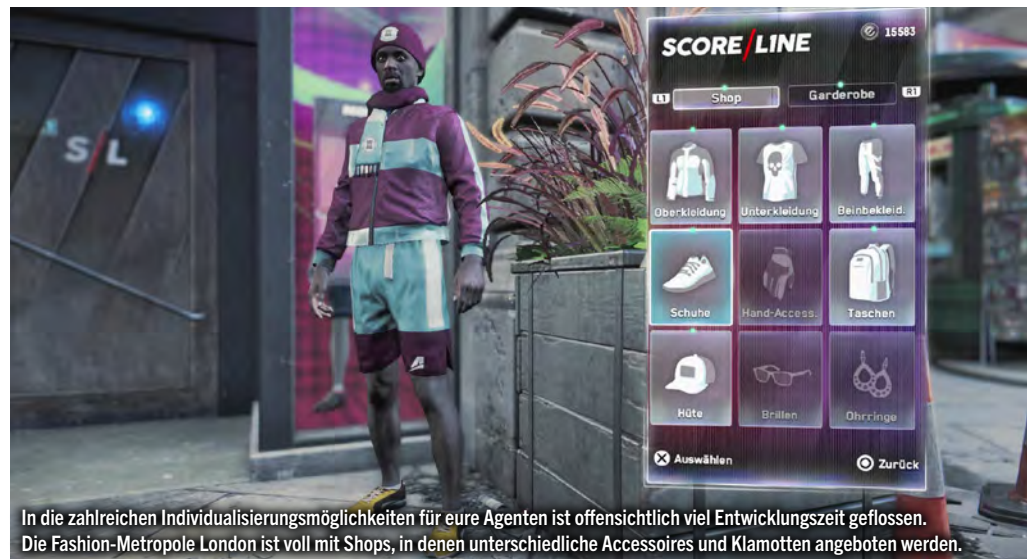
Nahkämpfe sind einfach gestrickt, aber kurzweilig. Hier vermöbeln wir einen königlichen Gardisten vor dem Buckingham Palace.



Leben einzuhauchen. Beim ersten Spielstart haben wir uns für einen Geldfälscher entschieden, hätten aber auch eine Hausfrau mit Alkoholproblem wählen können, die im Nahkampf besonders viel einstecken kann. Ubisofts Ansatz, nicht einen einzelnen Helden, sondern eine Gruppe von Aktivisten in den Mittelpunkt von Watch Dogs: Legion zu stellen, ist erfrischend anders und ergibt im Rahmen der Story auch Sinn. Aber will ich wirklich mit einer geschiedenen, verbitterten Sanitäterin oder einem Opa, der früher englische Literatur gelehrt hat und jederzeit an Altersschwäche sterben kann, London erforschen und Missionen erledigen? Uns hat das im Rahmen des Tests nicht wirklich gestört, denn die Integration dieser beliebigen Protagonisten in die Story und Zwischensequenzen funktioniert erstaunlich gut. Ihr dürft euren Helden auch nach Belieben mit Gadgets und (nicht-tödlichen) Waffen ausrüsten, sofern ihr diese schon freigeschaltet habt.

Optionaler Permadeath

Wird einer der Helden bei einer Mission verwundet oder verhaftet, dauert es eine Weile, bis ihr wieder auf ihn zugreifen könnt. Sofern ihr keinen Sanitäter oder Arzt in eurem Team habt, der Verletzungen behandelt. Wenn ihr jemanden früher aus dem Knast boxen wollt, dann empfiehlt sich ein Kautionsexperte oder Rechtsanwalt. Richtig kritisch sind Ausfälle von Team-Mitgliedern eh nur im optionalen Permadeath-Modus, in dem es sein kann, dass ihr Agenten dauerhaft verliert und dann passenden Ersatz beschaffen müsst. Wenn ihr einen neuen DedSec-Helfer rekrutieren wollt, gibt es dafür mehrere Möglichkeiten. Im Rahmen der Story kommen immer wieder neue Charaktere dazu und für Bezirke von London, die ihr zum Aufbegehren bringt, erhaltet ihr ebenfalls neue Mitstreiter. Darüber hinaus identifiziert die hilfreiche DedSec-KI Bagley bei euren Streifzügen durch London immer wieder passende Kandidaten. Oder ihr lauft einfach durch die Straßen, scannt die Bewohner Londons und sucht euch einen neuen, passenden Mitstreiter aus. Jeder kann bei DedSec mitmachen und seinen Teil beitragen. Wer es auf die harte Tour will, kann auch Leute zu Ded-



In die zahlreichen Individualisierungsmöglichkeiten für eure Agenten ist offensichtlich viel Entwicklungszeit geflossen. Die Fashion-Metropole London ist voll mit Shops, in denen unterschiedliche Accessoires und Klamotten angeboten werden.

Sec holen, die dem Hacker-Kollektiv nicht neutral oder positiv gegenüberstehen. Dafür braucht ihr die Fähigkeit „Tiefenprofil“, mit der ihr deutlich mehr über einen möglichen Rekruten erfährt, als normalerweise üblich. Dieses Wissen könnt ihr nutzen, um ihn zumindest davon zu überzeugen, DedSec eine Chance zu geben, was stets in eine oder mehrere Missionen mündet, die ihr in der Folge bestehen müsst. Wenn ihr das geschafft habt, dann ist der von euch auserkorene Kandidat ein wertvolles neues Mitglied von DedSec.

Schleich dich!

Die Hauptstory dreht sich um den Wiederaufbau DedSecs in London und die Aufklärung des verheerenden Terroranschlags, der dafür gesorgt hat, dass die englische Hauptstadt kurz vor dem endgültigen Untergang steht. Ihr tretet gegen die Schurken von London an und versucht herauszufinden, wer hinter der mysteriösen Hackergruppe Zero Day steckt und wie die langfristigen Pläne der privaten Sicherheitsfirma Albion aussehen. Dabei müsst ihr stets vorsichtig vorgehen, denn Albion und Polizisten haben euch gleichermaßen auf dem Kieker.

Im Rahmen der Missionen schleicht ihr euch dank eurer Hacker-Skills oft in Hochsicherheitsbereiche, wo ihr mit Spindrohnen durch Lüftungsschächte kriecht und Geschicklichkeitsaufgaben erledigt, um zu einem gut versteckten Server zu gelangen, wo ihr dann Daten klagt, löscht

oder verändert. Was man als Hacker halt so macht. Um Zugang zu gut gesicherten Bereichen zu erlangen, löst ihr zudem unterhaltsame Logikrätsel. Wer aufs Schleichen keine Lust hat, der wählt einfach den direkteren Weg zum Ziel. Dieser Weg beinhaltet dann saftige Prügeleien und actionreiche Schusswechsel. Oft läuft es aber auf einen Mittelweg aus beiden Ansätzen hinaus. Wenn die Zahl der Gegner zu groß wird, dann bleibt euch manchmal auch nur die Flucht.

London muss befreit werden!

Watch Dogs: Legion bietet zusätzlich zu den Hauptmissionen zahlreiche Nebenaufträge, für die ihr manchmal neue Klamotten und stets Geld bekommt. Richtig unterhaltsam ist dabei vor allem die Bare-Knuckle-Liga. Ein illegaler Fight-Club mit mehreren Arenen, in dem ihr nach drei Vorkämpfen gegen einen Champion mit besonderen Fähigkeiten antretet, den ihr danach auch für Dedsec rekrutieren könnt.

Diese Kämpfe bieten euch auch die Gelegenheit eure Nahkampf-fähigkeiten etwas zu trainieren. Ein weiteres Ziel in Watch Dogs: Legion ist es, die Bevölkerung zu animieren, gegen die verheerenden Zustände in London zu demonstrieren. Dies erreicht ihr, indem ihr in jedem der acht Bezirke der Großstadt kleine Missionen erledigt. Bei diesen Aufträgen sabotiert ihr Albion-Stützpunkte, entfernt gefährliche Propaganda, eliminiert feindliche VIPs oder rettet Freiheitskämpfer. Habt ihr alle Mini-Aufgaben in einem Bezirk erledigt, bekommt ihr eine aufmerksamkeitsstarke Abschlussmission, deren Erledigung den Menschen Londons wieder Hoffnung gibt. Und was viel wichtiger ist: ihr schaltet so einen erfahrenen Agenten mit besonderer Ausrüstung und nützlichen Fähigkeiten frei!

Fortschritt durch Technik

In Watch Dogs: Legion gibt es keinerlei Rollenspiel-Unterbau. Ihr sammelt also weder Erfahrungs-





punkte, noch schaltet ihr in Fähigkeitsbäumen sukzessive neue Skills frei. Das bedeutet aber nicht, dass es nichts zum Freischalten gäbe: Mit Hilfe von Technikpunkten könnt ihr euch neue nützliche Gadgets und Fertigkeiten kaufen, die euer Hacking-Arsenal sinnvoll erweitern. Genügend Technikpunkte vorausgesetzt, könnt ihr Gegnern schmerzhaft Stromstöße verpassen, neue Waffen freischalten oder jede beliebige Drohne im Spiel kapern. Technikpunkte erhaltet ihr manchmal für das Abschließen von Missionen. In der Regel sind damit aber kleine Rätsel oder Aufgaben verbunden, für deren Lösung ihr nicht selten einen Spinnenroboter oder eine fliegende Drohne und etwas Gehirnschmalz braucht.

Flüssiges Gameplay ohne Macken

Manchmal sind diese Technikpunkte an öffentlichen Plätzen versteckt, in der Regel aber an gut geschützten Stellen in Hochsicherheitsbereichen, in die man nicht einfach so reinspazieren kann. Die Suche nach offen zugänglichen Orten mit Technikpunkten hat uns durch ganz London geführt und damit natürlich auch zu den zahlreichen Sehenswürdigkeiten der Millionenstadt, darunter Big Ben, Piccadilly Circus, das London Eye, Westminster Abbey und auch der Buckingham Palace. Was uns gut gefallen hat, ist die riesige Detailliedichte des Spiels, die sich in vielen Aspekten zeigt: Bei der Gestaltung Londons, den Hintergrundgeschich-

ten seiner Bewohner und bei den Personalisierungsmöglichkeiten für eure Helden. Ubisoft ist es gelungen, ein glaubwürdiges London zu erschaffen, das – unabhängig von der Plattform – gut aussieht und zum Erforschen einlädt. Wir haben einen Großteil unserer Zeit mit Watch Dogs: Legion auf einer Playstation 4 Pro verbracht und hatten nur wenig mit technischen Problemen und Framerate-Einbrüche zu kämpfen. Lediglich die Ladezeiten der Konsolenversionen sind etwas nervig, auf einem PC mit SSD lädt das Spiel viel schneller. Geladen wird aber nur, wenn ihr Gebäude verlasst oder sie betretet, was nicht so oft vorkommt, dass es speziell nerven würde.

Lust auf ein Hobby?

Shopping, Dart und Kicken

Ein Aspekt des Spiels, in den ganz offensichtlich viel Entwicklungszeit geflossen ist, sind die zahlreichen Individualisierungsmöglichkeiten für eure Agenten. Die Fashion-Metropole London ist voll mit Shops, in denen unterschiedliche Accessoires und Klamotten angeboten werden. Ihr findet dort Masken, Hosen, Jacken, Schuhe, Taschen und vieles mehr, um den Look von Charakteren anzupassen. Der Atmosphäre hätte es durchaus gutgetan, wenn Ubisoft sich entschieden hätte, diese Läden auch begehrbar zu machen. Natürlich sind die Gegenstände in den Shops nicht ganz billig, aber wofür sollte man sonst die Kohle ausgeben, die man im



Sieht schwierig aus, ist aber zumeist unterhaltsam: An vielen Stellen müsst ihr Logikrätsel lösen um weiterzukommen.



Ihr dürft fast jederzeit zwischen euren Team-Mitgliedern wechseln. An vielen Stellen habt ihr in einer bestimmten Verkleidung Vorteile.

Laufe des Spiels scheffelt? Und als ob all das, was wir euch bereits erzählt haben, nicht genug wäre, bietet Watch Dogs: Legion auch noch Mini-Spiele, mit denen ihr euch etwas Geld dazu verdienen könnt. Denn wer den Großteil seiner Zeit damit verbringt, London aufzuwiegeln, der muss auch mal ausspannen, oder nicht? Ihr könnt in Parks ein wenig mit einem Fußball jonglieren, euch als Paketausfahrer verdingen oder in Pubs Darts spielen. All diese Tätigkeiten sind kurzfristig unterhaltsam, vor allem, wenn sich dazu ein paar virtuelle Drinks genehmigt. Was richtig gut wäre, wenn man dafür mehr bekommen würde, als ein paar Kröten, die man eh nur in neue Klamotten investieren kann. Alles in allem sind diese Aktivitäten also kaum mehr als Füllwerk für eine Welt, die ansonsten vielleicht zu leer wirken könnte.

Aiden Pearce kehrt zurück – im ersten DLC!

Wie bei Ubisoft-Spielen mittlerweile üblich, könnt ihr natürlich auch im Shop reales Geld ausgeben, um euch richtig ausgefallene Klamotten, Skins, außergewöhnliche Agenten und diverse Booster zu kaufen, die euch das Vorankommen im Spiel erleichtern. All das ist natürlich komplett optional, ihr verpasst also keine relevanten Spielinhalte, wenn ihr kein Echtgeld investiert. Etwas anders sieht das natürlich mit den angekündigten DLCs aus: Schon im ersten feiert der Held aus dem ersten Watch-Dogs-Spiel, Aiden Pearce, seine



Rückkehr. Wenn ihr erleben wollt, wie dessen Geschichte weitergeht, müsst ihr euch wohl oder übel den kompletten Season Pass für knapp 40 Euro holen. Wenn ihr euch wundert, warum wir euch noch nichts über den Mehrspielermodus von Watch Dogs: Legion verraten haben, dann hat das einen einfachen Grund. Diesen liefert Ubisoft erst im Dezember nach.

Im Auftrag ihrer Majestät

Abseits der Story gibt es eine Sache, die in Watch Dogs: Legion unheimlich unterhaltsam sein kann. Weil das Spiel ja in einer komplett vernetzten Welt spielen, könnt ihr mit eurem Handy jede Menge Unfug anrichten. Stellt euch dazu nur auf eine belebte Kreuzung oder

noch besser: schwingt euch auf eine Frachtdrohne und lasst einfach mal ein paar Fahrzeuge ineinander krachen. Das ruft natürlich die Ordnungskräfte auf den Plan. Wer aus sicherer Entfernung manipuliert, hat aber eine gute Chance, nicht zu sehr aufzufallen. Sobald ihr einen Geheimagenten in eurem Team habt, erhaltet ihr Zugriff auf ein ganz besonderes Fahrzeug, das ganz James-Bond-like Raketen verschießt. Natürlich ruft das Polizei und Albion-Streitkräfte auf dem Plan, was unweigerlich in einer wilden Schießerei mit vielen Explosionen und zerstörten Fahrzeugen endet. Das wird euch zwar in der Story nicht voranbringen, macht aber einen Heidenspaß.

WOLFGANG FISCHER



Meinung

„Ich hatte von Beginn an viel Spaß mit Watch Dogs: Legion.“

Wolfgang Fischer Redakteur



Warum? Weil ich den Ansatz mit dem Hackerkollektiv anstelle eines allmächtigen Solohelden erfrischend finde. Weil London als Schauplatz Chicago und San Francisco locker schlägt. Weil das Setting plausibel und die Story insgesamt gut ist. Weil die Steuerung durchdacht ist und der Mix aus Action und Schleichen richtig Laune macht. Weil ich die Missionen und die ganzen Technikspielereien cool finde. Das soll aber nicht heißen, dass es keine Kritikpunkte gäbe. Die Gegner verhalten sich nicht immer intelligent und geben zu schnell auf. Viele Missionen sind zu einfach und es gibt praktisch keinen Grund alle Nebenmissionen zu machen, denn dafür gibt es lediglich Spielgeld und Klamotten. Und mit der Kohle lässt sich nichts anderes machen, als spielerisch belanglose Klamotten zu kaufen. Das Gesamtergebnis hat mich aber überzeugt und daher habe ich viele schöne Stunden mit Watch Dogs: Legion verbracht.

Pro & Contra

- ➕ Heldenkollektiv mit vielen Fähigkeiten statt allmächtiger Soloheld
- ➕ Plausibles Zukunftsszenario
- ➕ Toll in Szene gesetztes London mit vielen Sehenswürdigkeiten
- ➕ Durchdachte, eingängige Steuerung
- ➕ Unterhaltsame Logikrätsel
- ➕ Viele Drohnen und Technikspielereien
- ➕ Optionaler Permadeath-Modus
- ➕ Einfache, aber spaßige Prügeleien
- ➕ Abwechslungsreicher Fuhrpark
- ➕ Guter Soundtrack mit vielen Songs
- ➕ Viele Beschäftigungsmöglichkeiten
- ➖ Viele Missionen zu einfach
- ➖ Spielerisch belanglose Mini-Games
- ➖ Keine Belohnungen für das Sammeln von Collectibles
- ➖ Durchwachsene Gegner-KI
- ➖ Kaum sinnvolle Verwendungsmöglichkeiten für Spielwährung

Wertung

play⁵

8 von 10

Infos

TERMIN	29. Oktober 2020
USK	ab 18 Jahren
PREIS	ca. 60 Euro
HERSTELLER	Ubisoft
ENTWICKLER	Ubisoft



Sackboy: A Big Adventure

Das putzigste Sackgesicht der Videospiegelgeschichte ist zurück! Diesmal ohne Editor, dafür aber mit einem richtig tollen Hüpfspiel, das man einfach lieben muss.

JUMP & RUN | Comebacks geschehen in der Videospiegelbranche ebenso häufig wie in der Musik oder beim Film, nur eben weitaus erfolgreicher, da die Hauptdarsteller hier weder dem Koks noch dem Alkohol verfallen können. Kratos erstrahlte auf der PS4 in neuem grimmigen Glanz, der Doomslayer kehrte 2016 zu seinen kompromisslosen Wurzeln zurück und nun feiert ein weiterer tapferer Recke seine Rückkehr und sein Name lautet ... Sackboy. Ganz genau, das putzige kleine

Sackgesicht aus Little Big Planet ist wieder da. Diesmal aber etwas anders. Statt eines Editors steht nun ganz klar das Gameplay im Mittelpunkt. In unserem Test stellte sich dies als genau die richtige Strategie heraus, denn der Titel glänzt mit jeder Menge kreativer Ideen, viel Abwechslung und einer superknudligen Präsentation.

Welt in Gefahr

Das titelgebende große Abenteuer von Sackboy beginnt zunächst

noch ganz ruhig. Zusammen mit den anderen Sackfiguren lebt unser kleiner Protagonist in dem Ort Werkstatt. Doch plötzlich taucht die böse Puppe Vex auf und spricht davon, die gesamte Kunstvolle Welt mit seinem Auf-den-Kopf-Steller unterjochen zu wollen. Das Gerät muss jedoch erst noch gebaut werden und selbst die Hände schmutzig machen will sich der Fiesling nicht. Also saugt Vex die Sackfiguren ein, um sie als Sklaven an dem Gerät arbeiten zu las-

sen. Sackboy kann sich jedoch die Pläne des Bösewichts schnappen und in einer Rakete fliehen. Da die Pläne verraten, dass Vex verschiedene Dinge von den fünf Planeten der Fantasiesphäre braucht, ist unser Auftrag also klar: Wir reisen in die jeweiligen Gebiete und versuchen, den Fiesling aufzuhalten. Dabei hilft uns die weise Scarlet, die uns sogar für einen der sagenumwobenen Strickritter hält, welche dafür auserwählt wurden, die Welt zu retten.



Sackboy bietet spaßiges Jump&Run-Gameplay mit jeder Menge kreativer Einfälle. Zum Glück ist die Steuerung nun auch viel genauer als noch bei Little Big Planet.



Der fiese Vex will mit seinem Auf-den-Kopf-Steller die ganze Kunstvolle Welt verderben und unterjochen. Das können wir natürlich nicht zulassen.



In vielen Levels gibt es verschiedene Gimmicks. Hier müssen wir beispielsweise mit Antriebsdüsen unter unseren Füßen Fallen ausweichen und Abgründe überwinden.

Große Fußstapfen

Wie man zurecht annimmt, gelingt unserem Wollproppen die Rettung der Fantasiesphäre, indem er ganz viel springt, Fallen ausweicht und Gegner vermöbelt oder ihnen auf den Kopf hopst. Allerdings unterscheidet sich Sackboy: A Big Adventure durchaus stark vom Gameplay der Little-Big-Planet-Reihe. Dort bewegte man sich nur durch 2,5D-Areale und zumeist hatte man mehr mit der schwammigen Steuerung zu kämpfen als mit Feinden oder Hindernissen. Das war manchmal richtig frustig. Nun ist die Steuerung glücklicherweise viel genauer. Gezielt springen wir über sich bewegende Plattformen, überwinden Fallen oder hangeln uns über Abgründe. Wenn man stirbt, muss man die Schuld bei sich selbst suchen, denn Sackboy ist nun wirklich agil. Ganz so präzise wie bei einem Super Mario Odyssey ist die Steuerung nicht,

aber das gelingt ja ohnehin kaum einem anderen Genrevorteiler. Doch bleiben wir kurz bei Nintendos Klempner. Dieser ist nämlich ganz klar ein Vorbild für Sackboy: A Big Adventure gewesen. Einen Editor gibt es nicht mehr, stattdessen bieten die fünf Planeten Oberwelten, auf denen die Levels bis zum Bossgegner nacheinander angesteuert werden können. Zudem sammelt man in den Gebieten sogenannte Träumerkugeln. Manche werden von Gegnern bewacht, andere sind gut versteckt und wieder andere kann man nur erlangen, wenn man unter Zeitdruck den richtigen Weg einschlägt. Hat man genügend Kugeln gesammelt, schaltet man das Bosslevel der Welt frei. Yep, die Träumerkugeln sind für Sackboy das, was für Mario seine Sterne sind. Auch bei der Präsentation ließ man sich vom Nintendo-Maskottchen inspirieren. Allerdings nicht von des-



In den speziellen Koop-Levels kommt es auf Teamwork an. Hier drückt ein Spieler eine Plattform nach unten, während der andere ein Objekt transportiert.



Die Bosskämpfe sind allesamt nicht sonderlich schwierig, verlangen aber den geschickten Einsatz bestimmter Gadgets und ein wenig Geschicklichkeit.

sen letztem Auftritt, sondern von Super Mario 3D World, das seinerzeit für die Wii-U erschien. Man bewegt sich also nicht ganz frei durch ein Level und die Kamera lässt sich auch nicht drehen. Man folgt einem bestimmten Weg, der sich nur an wenigen Stellen auf-

teilt, und die Kamera fängt das Geschehen von der Seite, von schräg oben, von vorne oder von hinten ein. Das mag sich etwas starr anhö- ren, doch keine Angst, man behält stets den Überblick. Sumo Digital nutzt die feste Kamera zudem geschickt, um Secrets oder Träumer-



◆ Am Ende eines Levels erhalten wir je nach erreichter Punktzahl einen Pokal. Beim Siegerfoto können wir unseren erstellten Sackboy so auch mal aus der Nähe betrachten.

◆ Die fünf Planeten der Fantasiesphäre besitzen jeweils eine eigene kleine Oberwelt. Von dort erreichen wir die einzelnen Level oder kaufen in Zom-Zoms Shop neue Kleidung.



Die Träumerkugeln sind in den Levels oft gut versteckt oder bewacht, man benötigt sie allerdings, um zum Boss des jeweiligen Planeten zu gelangen.

kugeln zu verstecken. Doch Mario ist nicht das einzige Vorbild, auch Ubisofts Rayman diente offenbar als Inspiration. So gibt es beispielsweise die optionalen Strickritterprüfungen, in denen man eine vorgegebene Zeit schlagen muss. Diese Prüfungen sind besonders knackig und mit zahlreichen Fallen gespickt. Das erinnert schon sehr an die Lauf-Abschnitte aus Rayman Legends. Zudem gibt es auch in Sackboy Musik-Levels mit Songs von bekannten Künstlern. Diese Areale sind zwar etwas anders als bei Ubisofts gliederlosem Helden aufgebaut, aber genauso großartig. Hier möchten wir allerdings nicht zu viel verraten, denn wir wollen euch nicht die Überraschung verderben, wenn ihr ein Level startet, plötzlich der Song losgeht und das ganze Level sich in dessen Takt bewegt. Wir saßen

in diesen Momenten jedenfalls mit einem fetten Grinsen im Gesicht vorm Bildschirm.

Pure Freude!

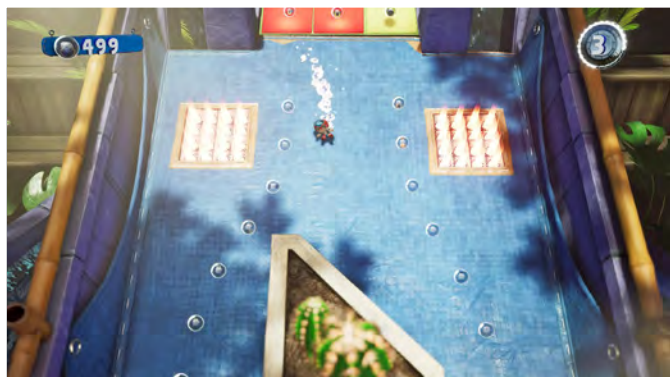
Diesen seltsam glückseligen Gesichtsausdruck sah man in den etwa zwölf Stunden, die wir bis zum letzten Boss brauchten, häufiger bei uns, denn auch abseits der Musiklevel und den gut geklauten Elementen ist Sackboy eine wahre Freude. Sumo Digital haben es geschafft, den knuddeligen Charme der Little-Big-Planet-Reihe gekonnt mit Features aus Rayman und Mario zu verbinden und obendrein noch allerhand eigene Kreativität ins Spiel fließen zu lassen. Die ersten paar Levels sind noch ein bisschen lahm, doch nach einer knappen Spielstunde nimmt das Big Adventure richtig Fahrt auf. Von Level zu Level macht das Spiel



Die Levels sind sehr abwechslungsreich. Klassische Hüpfabschnitte wechseln sich mit außergewöhnlicheren Parts ab. Hier rollen wir als Schneekugel durch eine Eiswelt.

mehr Spaß, denn die Gebiete sind sowohl optisch als auch spielerisch wunderbar abwechslungsreich. Klar, das Kern-Gameplay besteht ganz Jump-&-Run-typisch daraus, über Plattformen zu hopsen, Fallen auszuweichen und knuffige Gegner platzzumachen, doch selbst dabei haben die Entwickler viel Einfallsreichtum bewiesen. So werden beispielsweise verschiedene Gadgets wie Schuhe mit Düsenantrieb, ein Kletterhaken oder ganz einfach ein Bumerang eingeführt, mit denen wir uns durch die Gebiete schlagen. An anderer Stelle laufen wir durch eine klebrige Substanz und können dadurch plötzlich an Wänden und der Decke spazieren. Wiederum an anderer Stelle rollen wir in einer Schneekugel durch eine Eislandschaft und weichen dabei Feinden aus. In einem Unterwasserabschnitt hingegen befinden wir uns auf einem U-Boot und sammeln Schätze während wir von einem riesigen Fisch gejagt werden. Sackboy: A Big Adventure strotzt einfach nur so vor Ideen

und Abwechslung. Ja, verschiedenen Spielelemente tauchen immer wieder auf, sie werden aber so gut durchgemischt und so abwechslungsreich präsentiert, dass nie Langeweile aufkommt. Besonders schön ist zudem, dass man das Abenteuer zwar alleine durchspielen kann, aber eben nicht muss. Im lokalen Koop können wir mit bis zu drei weiteren Sackfiguren durch die Level hüpfen. Die Möglichkeit, auch online im Koop mit Freunden zu spielen soll noch zügig nachgepatcht werden. Neben den normalen Levels gibt es auch noch reine Koop-Abschnitte, die voll und ganz auf Teamwork setzen. Dort schmeißen wir uns beispielsweise gegenseitig auf höhergelegene Ebenen oder ein Spieler aktiviert Schalter für Plattformen, während der andere ein Objekt transportiert. Auch hier merkt man die Kreativität der Entwickler an allen Ecken und Enden. Ein bisschen Kritik müssen wir dennoch anbringen, denn so abwechslungsreich und herzallerliebt auch alles ist, in manchen



♣ Der Umstieg von 2,5D auf 3D tut Sackboy richtig gut. So konnten die Entwickler viel mehr Kreativität ins Spiel bringen. Unter anderem diesen Rutschabschnitt.

Das komplette Spiel lässt sich im lokalen Koop mit bis zu drei Mitspielern durchzocken und macht so gleich noch mehr Spaß. Ein Online-Koop-Modus soll per Patch folgen. ♣





Die Strickritterprüfungen sind teilweise richtig knackig. Hier müssen wir so schnell es geht unseren Weg über mit Fallen gespickte Plattformen zur Ziellinie finden.

Geheimräumen der späteren Levels muss man plötzlich dort und später auch nie wieder Fähigkeiten nutzen, die zuvor nie eingeführt oder erklärt wurden. Hier steht man dann erstmal wie der Ochs vorm Berg. Dies ist allerdings nur an zwei Stellen der Fall. Ansonsten ist Sackboy: A Big Adventure wirklich – so abgedroschen das auch klingt – ein großer Spaß für die ganze Familie. Während die Kleinen sich nämlich an der hübschen Aufmachung und daran erfreuen, dass sie Sackboy im Geschäft des verrückten Zom-Zom individuell gestalten dürfen, werden die Erwachsenen wohl über einige der herrlich bekloppten Nebencharaktere wie den geizigen Krabbenkönig oder die innerlich zerrissene KI herzlich lachen müssen.

Der etwas andere Augenschmaus
Sackboy: A Big Adventure erscheint zwar auch noch für die PS4, aber die große Frage ist natürlich, inwiefern der Titel die Features der neuen Playstation 5 nutzt. Grafisch wird

Sackboy wohl niemanden vom Hocker hauen, doch das Spiel ist trotzdem richtig hübsch anzuschauen. Alles ist bunt und knuddelig und die Spielwelt ist eine Mischung aus Pappmaché und verschiedenen Objekten unserer Welt, die in Sackboys Fantasiesphäre riesig groß sind. So sieht man beispielsweise Gabeln oder Schwämme. Das Design ist einfach toll und das Spiel läuft jederzeit flüssig mit 60 Bildern pro Sekunde. Der Titel unterstützt auch Sonys 3D-Audio, allerdings ist das hier natürlich nicht so ein Erlebnis wie beispielsweise bei einem Spider-Man, wo man sich frei bewegt und selbst die Kamera drehen kann. Dennoch klingt der Titel wunderbar. Der Soundtrack geht ins Ohr, die Effekte passen und die Musiklevels sind eh über jeden Zweifel erhaben. Genau wie bei der optischen Präsentation des Titels wirkt auch beim Sound alles wie aus einem Guss. Auch die Features des DualSense-Controllers wurden genutzt, aber nicht überragend eingebunden. Im Vergleich zu Astro's Play-



Das Balancing ist ausgezeichnet. Jede Welt wird etwas fordernder als die vorherige. Ein Frusterlebnis wie bei Crash Bandicoot 4 muss man nicht befürchten.

room, wo das ganze Spiel auf das PS5-Gamepad zugeschnitten ist, schneidet Sackboy natürlich etwas schlechter ab. Dennoch werden haptisches Feedback und adaptive Trigger gut genutzt. Es ist zum Beispiel gut zu spüren, wie man Bösewichte verprügelt, man fühlt die Beschaffenheit der Oberflächen, über die man läuft und man merkt sogar einen Unterschied im Controller, ob man gerade einen Schlag abbekommen hat oder elektrisiert wurde. Die adaptiven Trigger hingegen kommen bei den verschiedenen Gadgets zum Einsatz. Während man kaum fühlt, wie man einen Bumerang wirft, spürt man jedoch eindeutig wenn man mit den Düsenschuhen unterwegs ist. Hier wäre aber noch etwas Luft nach oben gewesen. Aber gut, irgendwas müssen wir ja auch zu kritisieren haben an diesem Titel, der so verdammt viel richtig macht. Sackboys großes Abenteuer bietet so viel Charme, Abwechslung, Kreativität und puren Spielspaß, dass man es einfach lieben muss. **CHRISTIAN DÖRRE**

Meinung

„DIE Überraschung im Launch-Line-up der PS5 – ein tolles Jump & Run!“

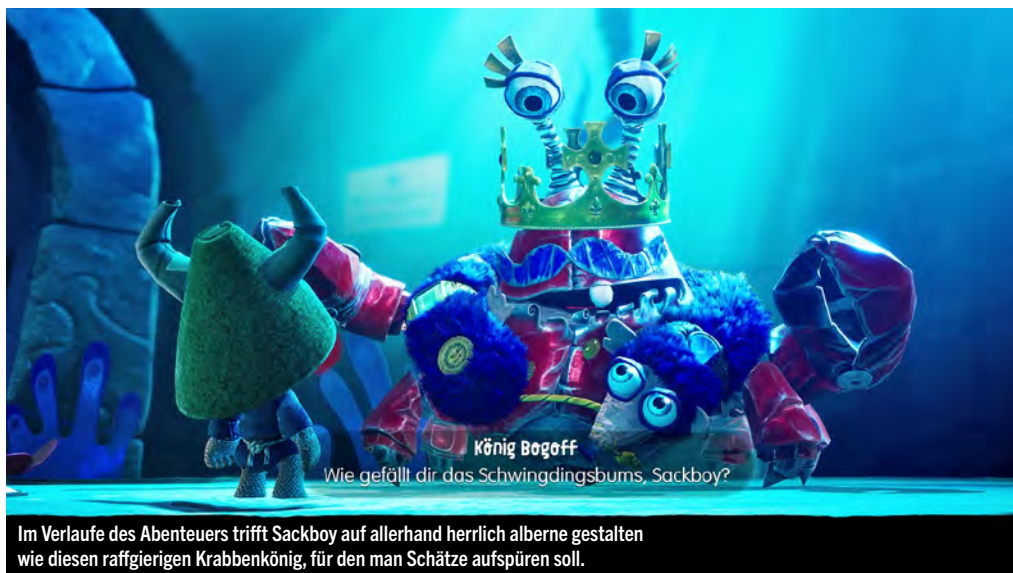
Christian Dörre Alter Sack



Als A Big Adventure angekündigt wurde, war mir das ziemlich egal. Ich finde das kleine Sackgesicht ja auch knuffig, aber das Gameplay war mir bei Little Big Planet einfach immer zu schwammig. Umso überraschter war ich dann, als ich den Titel spielte. Sackboy steuert sich richtig gut und Sumo Digital haben sich mit Mario und Rayman genau die richtigen Vorbilder genommen, um Elemente aus den Spielen mit der eigenen Kreativität zu verbinden. Die Levels sind klasse designt. Sie sehen toll aus und sprühen vor Abwechslung. Sämtliche Spielelemente werden so gut durchgemischt, dass nie Langeweile aufkommt. Selbst gegen Ende wusste das Spiel mich noch mit einigen Dingen zu überraschen. Ich bin jedenfalls schwer begeistert und freue mich jetzt schon drauf, das große knuffige Abenteuer erneut im Koop mit Freunden zu erleben.

Pro & Contra

- Wunderbar abwechslungsreicher, kreativer Hüpfspielspaß
- Hübsch gestaltete Levels
- Verschiedene Gadgets und Gimmicks lockern Spielablauf auf
- Genaue Steuerung
- Witzige Nebenfiguren
- Cleveres Design der Koop-Level
- Knackige optionale Strickritterprüfungen
- Komplett im Vierer-Koop spielbar, ...
- ➖ ... bislang aber nur lokal
- ➖ Einige Fähigkeiten schlecht erklärt
- ➖ Etwas langatmiger Beginn



Im Verlaufe des Abenteuers trifft Sackboy auf allerhand herrlich alberne gestalten wie diesen raffgierigen Krabbenkönig, für den man Schätze aufspüren soll.

Wertung

play⁵

9 von 10

Infos

TERMIN	12. November 2020
USK	ab 6 Jahren
PREIS	ca. 60 Euro
HERSTELLER	Sony
ENTWICKLER	Sumo Digital



Call of Duty: Black Ops Cold War

Endlich keine futuristischen Kämpfe im Exoskelett mehr! Das neue Black Ops darf zu seinen Wurzeln zurückkehren – in die wilden 80er-Jahre.

EGO-SHOOTER | Nachdem Black Ops 4 gänzlich auf einen Single-player verzichtete und Modern Warfare mit einer verstörenden Kampagne für Aufregung sorgte, findet Treyarch nun die goldene Mitte: Eine kontroversfreie Handlung, gepaart mit einem Multiplayer, der das Beste aus Black Ops und Modern Warfare vereint. Die Kirsche auf dem

Sahnehäubchen ist der Zombie-modus, in dem es untoten Nazis an den Kragen geht. Was soll bei diesem Erfolgsrezept noch schiefgehen? Doch gerade als sich alle einig waren, dass es um Call of Duty keine Krise geben wird, springt die Katze aus dem Sack: ein Playstation-exklusiver Modus. Obwohl sich viele Spieler vor den Kopf gestoßen fühlen, dürfte Cold War dennoch

ein Kassenerfolg werden, inhaltlich orientiert sich der Titel nämlich an einem der beliebtesten Ableger der Reihe, dem ersten Black Ops aus dem Jahre 2010.

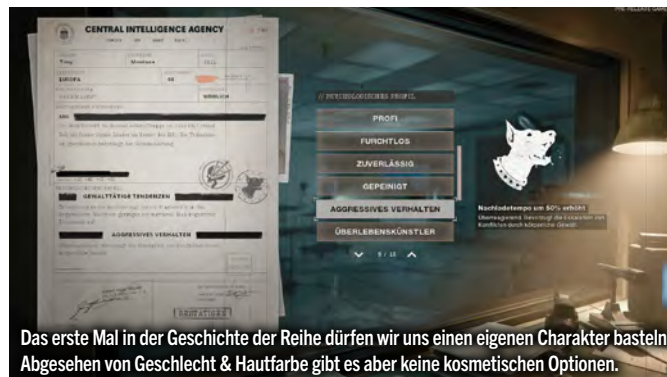
So sieht man sich wieder

Cold War hat prinzipiell eine eigenständige Handlung, die für Call-of-Duty-Neueinsteiger kaum Fragen offenlässt, eingefleischte Fans der

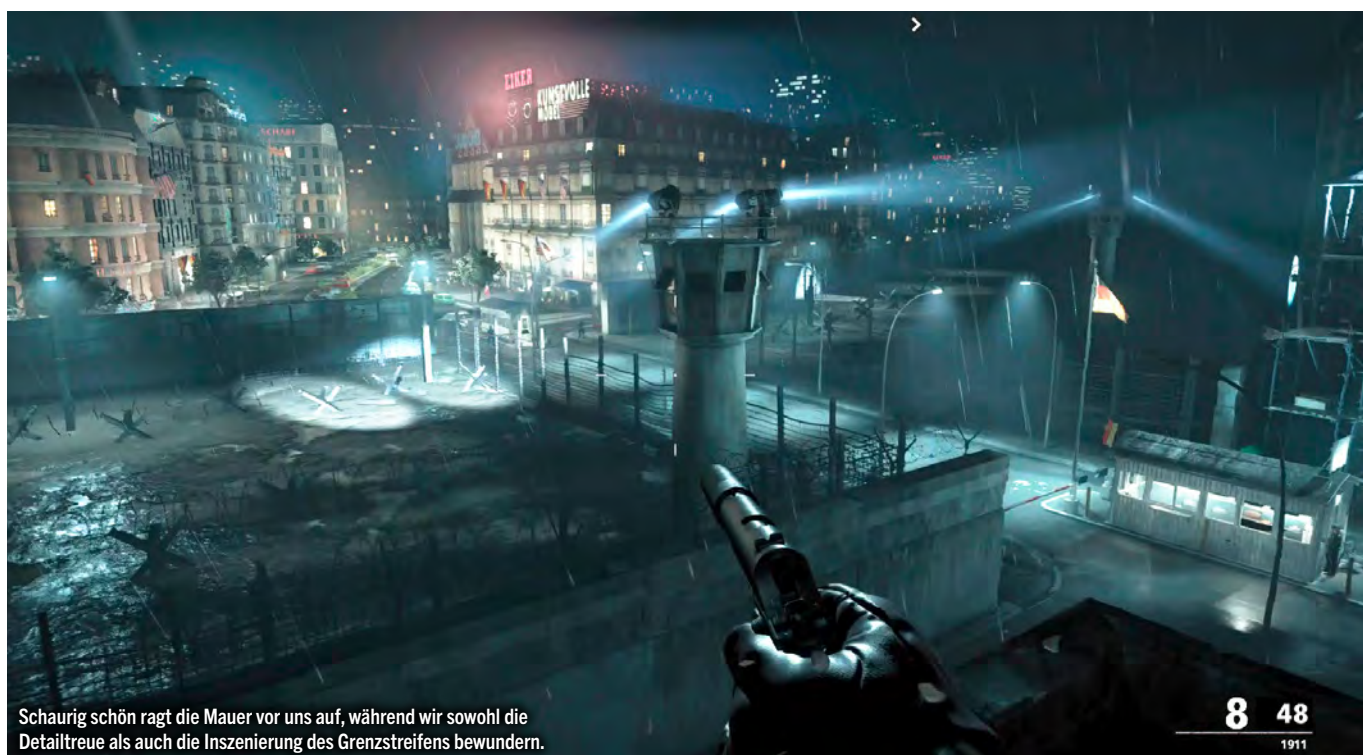
Serie kommen aber richtig auf ihre Kosten. So treffen wir auf die bekannten Charaktere Mason und Woods, die wir nicht nur durch manche Level steuern, sondern nach den Ereignissen aus dem ersten Teil fragen können. Hinweise darauf, was seitdem noch passiert ist, finden wir zudem überall in der Welt, wenn wir die Augen offenhalten.



Als Leiter unseres Einsatztrupps hat Russel Adler das Sagen. Mit Zigarette & Sonnenbrille bewaffnet, schreckt er vor nichts zurück, wenn es um die Verteidigung Amerikas geht.



Das erste Mal in der Geschichte der Reihe dürfen wir uns einen eigenen Charakter basteln. Abgesehen von Geschlecht & Hautfarbe gibt es aber keine kosmetischen Optionen.



Schaurig schön ragt die Mauer vor uns auf, während wir sowohl die Detailtreue als auch die Inszenierung des Grenzstreifens bewundern.

Natürlich lernen wir in der Kampagne auch neue Gesichter kennen, wie den Leiter unserer Spezialeinheit Russel Adler – ein abgebrühter CIA-Agent, der ohne Zigarette und seine 80er-Jahre-Sonnenbrille nicht das Haus verlässt. Der Protagonist ist Adler aber nicht, sondern ein Geheimagent mit Codenamen Bell, dem wir als Spieler eine eigene Identität geben dürfen. Der brandneue Charaktereditor, den es in Call of Duty so noch nie gab, verzichtet komplett auf die klassischen kosmetischen Optionen – schließlich werden wir Bell nur aus der First-Person-Ansicht betrachten. Dafür können wir jedoch Namen, Hautfarbe, Geschlecht und zwei Persönlichkeitsmerkmale bestimmen. Letztere sind Boni, die wir durch

den ganzen Spielverlauf behalten, wie schnelleres Nachladen oder eine stärkere Rüstung.

Wer eine größere Herausforderung sucht, kann auf diese Boni aber auch gänzlich verzichten. Die Schwierigkeitsgrade unterscheiden sich sonst nämlich wenig voneinander. Spielen wir auf einem hohen Schwierigkeitsgrad, wird weder die KI schlauer, noch treffen wir auf mehr Gegner. Lediglich die Anzahl der Kugeln, die wir einstecken können, vermindert sich und so wechseln wir eigentlich nur zwischen Ducken und Schießen, anstatt uns eine wirkliche Strategie einfallen zu lassen.

Ganz schön kalt im Krieg

In den 80er-Jahren ist Berlin eine geteilte Stadt, Spion der absolute

Trendberuf und an David Hasselbergs „Looking for Freedom“ noch nicht zu denken. Die permanente Bedrohung eines dritten Weltkriegs sorgt so richtig für Spannung – zumindest eine ganze Mission lang. Als wir inkognito durch Ost-Berlin laufen, mit geladener Waffe unterm Mantel an der Stasi vorbei, klopft unser Herz hörbar schneller. Gleichzeitig lassen uns viele kleine Details immer wieder innehalten: Fahrpläne in der U-Bahn, Vermissten-Aushänge in runtergekommenen Ost-Berliner Wohnblocks und eine alte deutsche Kneipe namens Schwarzhirsch. In Prä-Mauerfall-Spionage-Stimmung verfallen wir beim Anblick des Grenzstreifens und eigentlich wollen wir mehr davon sehen. Stattdessen ist die Handlung von

Black Ops – Cold War eine Reise durch Zeit und Welt. Neben einer europäischen Rundtour und einigen Abstechern in die Sowjetunion erleben wir in mehreren Rückblicken den Vietnamkrieg aus nächster Nähe, was uns schließlich völlig vom aktuellen Weltgeschehen loslöst. Schlecht ist die Kampagne aber deshalb nicht. Die gewohnt effektvolle Inszenierung mit verheerenden Explosionen und gewaltvollen Kreuzverhören macht Cold War zu einem rasanten und kurzweiligen Actionhit.

Tiefer graben

Mit sechs bis acht Stunden Spielzeit ist dieser aber auch recht kurz bemessen. Zwar gibt es mehrere mögliche Enden und zwei optionale Nebenmissionen, die Handlung



Ab und zu dürfen wir selbst entscheiden, wie wir in einer Mission verfahren. Dies hat aber nur marginale Auswirkungen auf die spätere Handlung.



Was in früheren Teilen zumeist Abschussbelohnungen sind, erhalten wir in Cold War durch Punkte, die beim Tod nicht zurückgesetzt werden.



bleibt jedoch sehr linear und die meisten Entscheidungen haben kaum Auswirkungen auf den Ausgang des Spiels.

Einen Wiederspielwert bietet die Kampagne trotzdem, denn für den erfolgreichen Abschluss der Nebenmissionen müssen wir zunächst Beweise sammeln und kombinieren. Diese sind entlang der Hauptmissionen verstreut und können allesamt übersehen werden. Außerdem sind manche Missionen extra so konzipiert, dass wir erst bei mehrmaligem Durch-

spielen die ganze Wahrheit um das Geschehen erfahren. Diese Mechanik erweist sich als erstaunlich erfrischend und belohnt neugierige Spieler, ohne dem Gelegenheitsspieler unnötig viel Hintergrundgeschichte aufzubürden.

Schießen auf mehr Spieler

Nach der Kampagne ist ein Call-of-Duty-Titel natürlich noch lange nicht durchgespielt – Multiplayer und Zombiemodus sei Dank! Wem Modern Warfare gefallen hat, der wird auch an Black Ops – Cold

War seine Freude haben, denn das Spielgefühl ist im Prinzip dasselbe. Schnelle und intensive Schusswechsel dominieren die meisten Matches und immer wieder werden wir von Campern hinterrücks erschossen. Das geschieht zwar wesentlich seltener als in Modern Warfare, trotzdem laden einige Maps dazu ein, sich in einer Ecke zu verschanzen, auf feindliche Schritte zu lauschen und im richtigen Moment den Abzug zu betätigen. Solche zumeist unbeliebten Karten können zum Glück über-

sprungen werden, mit dem neuesten Teil hält nämlich das Map-Voting wieder Einzug in Call of Duty.

Richtig gut gefällt uns das Scorestreak-Modell, bei dem wir Belohnungen wie die Spionagedrohne aufgrund unserer Punkte bekommen und nicht durch unsere Abschusserien. Zudem werden die Punktestände nicht mit dem Ableben unseres Alter Egos zurückgesetzt. Der Vorteil daran ist, dass Campen dadurch schwächer und die Erfüllung von Zielen stärker belohnt wird, was zuvor ja oft sehr „unbalanced“ in Call of Duty war.

Alles neu macht der Multiplayer

Klassische Modi wie „Frei-für-Alle“, „Herrschaft“ und „Team-Deathmatch“ werden ergänzt durch verschiedene Alternativen, die neue Kampferfahrungen beinhalten. Mit dem bereits bekannten Modus „Verbundene Waffen“ versucht sich Call of Duty an großen Maps inklusive Fahrzeuginbindung. Dieser halbherzige Schritt in Richtung Konkurrent Battlefield steht dem Shooter allerdings nicht wirklich gut. Zu rudimentär ist das neue Pingsystem und damit die Kommunikationsmöglichkeit zwischen den Teammitgliedern außerhalb eines Sprachchats. Gänzlich neu ist der Modus unter dem Namen „Fireteam: Dreckige Bombe“, bei dem auf



sehr großer Map zehn Teams à vier Personen gegeneinander antreten, indem sie Uran gefüllte Bomben zünden. Dieser strategisch-herausfordernde Spaß ist aber vor allem mit Randoms kaum zu empfehlen und auf einer weitläufigen Karte jedem Scharfschützen gänzlich schutzlos ausgeliefert zu sein, hat ebenfalls wenig mit Spaß zu tun. Wesentlich ausgewogener spielt sich da schon der neue Modus „VIP-Eskorte“. Dort muss das Team einen zufällig gewählten Spieler an einen von zwei Extraktionspunkten bringen. Gefragt sind hier clevere Ablenkungsmanöver und schnelles Vorgehen, was eine spannende Abwechslung zu den gewohnten Spielmodi bietet, in denen zumeist einfach der schnellere Colt gewinnt.

Zombieeeeeees

Natürlich darf bei einem Call of Duty: Black Ops der Zombiemodus nicht fehlen. Und wenn wir schon bei Zombies sind, warum dann nicht gleich bei Nazi-Zombies? Wie genau die rechtsradikalen Untoten bis in die 80er-Jahre hinein „überlebten“, bleibt den Videospielgeschichtsschreibern überlassen. Wichtig für uns ist nur, dass wir den Bunker öffnen, in dem die vermeintlichen Gestalten bereits darauf warten, uns das Leben schwer zu machen. Runde um Runde eilt eine

neue Welle untoter Faschisten auf uns zu, während wir Aufgaben erledigen müssen. Je mehr Zombies wir platt machen, desto bessere Ausrüstung können wir uns leisten, was bitter nötig ist, um der stärker werdenden Truppe Herr zu werden. Alleine sollte man sich übrigens nicht in den Modus begeben, da man stets von mehreren Seiten angegriffen wird. Ist der virtuelle Tod der Gruppe dennoch absehbar, können wir nach Welle zehn und jeder fünften Welle darauf einen Notausstieg wählen.

Schaffen wir es, erfolgreich zu extrahieren, erhalten wir sogar einen Bonus, müssen uns dafür allerdings durch Extra-Horden aus untoten Widerlingen schießen. Immerhin lassen manche Zombies Power-Ups oder Ausrüstung fallen, was ein wenig für Ausgleich sorgt. Anders als im Multiplayer besteht unser Equipment aber nicht etwa aus langweiligen Granaten von der Stange, sondern Elementar-Munition, mit Äther gefüllten Kapseln und einer kreativen Reihe von Softgetränken. Die Tempo-Cola lässt uns beispielsweise schneller nachladen, während der Todes-Daiquiri unser Scope automatisch auf die verwundbarste Stelle unseres Gegners zielen lässt.

Wer seine Ausrüstung mit der seines Teams abspricht, kann

sich einen immensen Vorteil verschaffen, der sich schließlich auf die Bestenliste und den Spielfortschritt auswirkt. Denn anders als in früheren Teilen zählt das Töten von halbverwestem Feindgut nun zum Waffen- und Ausrüstungsfortschritt. Ausgelegt ist der Modus im Übrigen auf vier Leute. Wir Playstation-Besitzer können zudem exklusiv auf einen Duo-Zombie-Modus zurückgreifen, welcher dem Rest der Welt erst in einem Jahr zur Verfügung stehen wird. Dafür sollen alle neuen Multiplayerkarten und -modi sowie der gesamte Zombiecontent für alle Spieler kostenlos bleiben.

Technisch fein

Der 17. Teil von Call of Duty spielt sich nicht nur gut, sondern sieht auch richtig schön aus. Ob verschneite Berge im Ural-Gebirge oder ein Sonnenaufgang in Vietnam – stets sind wir von der Kulisse begeistert und nehmen uns zudem immer wieder die Zeit, unsere hübschen Waffen genauer zu betrachten. Zum tollen Bild kommt der passende Sound. Artilleriebeschuss im Multiplayer hört und fühlt sich nach ordentlichen Einschlägen an und das „Rums“ einer Shotgun ist satt und befriedigend. Daneben stolpern wir auch an anderer Stelle über kleine Verbesserungen wie

eine genaue Zoom-Angabe an Visieren, die im Vorgänger fehlte. Technische Fehler haben wir außerdem kaum erlebt und sind nur selten im Hauptmenü aus der Sitzung geflogen. Zusammen mit optionalem Crossplay und Couch-Koop hat Black Ops – Cold War fast jedem etwas zu bieten und macht auch noch richtig viel Spaß.

ANTONIA DRESSLER & SASCHA LOHMÜLLER

Meinung

„Ein schießwütiges Vergnügen mit toller Kampagne.“

Antonia Dreßler Freie Autorin



Der Singleplayer besticht nicht nur durch seine beeindruckende Inszenierung, sondern auch durch die spannende Handlung. Sehr viel Spaß machen ebenfalls die Rätsel rund um die Nebenquests, die durchaus ein wenig Knobelei erfordern. Leider ist nicht in alle Teile der Kampagne die gleiche Liebe geflossen und manchmal schießt man sich durch nichtssagende Gänge, ohne ein echtes Ziel vor Augen zu haben. Dafür gibt es jede Menge clevere Anspielungen und sogar den Teaser für einen Zombiemodus, der gut versteckt für ein paar Schreckmomente sorgt. Dass Fortschritte in besagtem Modus nun ebenso in die Waffenränge und Online-Ränge mit einfließt, ist ein großer Schritt auf die Spieler zu und spiegelt Treyarchs Bemühen wieder, eine ausgeglichene Spielerfahrung zu schaffen, die niemanden ausgrenzt. Diese Taktik geht in Bezug auf einen weniger camperfrendlichen Multiplayer nur so einigermaßen auf, bewegt sich aber in eine gute Richtung.

Pro & Contra

- ➕ Spannend inszenierte Handlung
- ➕ Schöne Grafik- und Soundeffekte
- ➕ Befriedigendes Waffenfeedback
- ➕ Weniger camperfrendliche Maps
- ➕ Gelungener Zombiemodus
- ➕ Angekündigte Inhalte kommen kostenlos
- ➕ Crossplay und Crosssave
- ➕ Neue Multiplayer-Modi ...
- ➖ ... die nicht alle ausgereift wirken
- ➖ Rudimentäres Pingsystem
- ➖ Teilweise lieblos wirkende Kampagnenabschnitte
- ➖ Sehr lineare Handlung trotz Entscheidungen

Wertung

play⁵

8 von 10

Infos

TERMIN	13. November 2020
USK	ab 18 Jahren
PREIS	ca. 70 Euro
HERSTELLER	Activision
ENTWICKLER	Treyarch/Raven Software





Dirt 5

Dirt 5 befindet sich in einer besonders lukrativen Position auf dem Highway in die nächste Generation: vollkommen konkurrenzlos. Große Marken wie die Forza-Serie, Need for Speed oder Gran Turismo überlassen das virtuelle Rennfahren komplett dem bunten Offroad-Arcade-Racer. Doch nutzt der auch seine Chancen und bietet genug Action für Rennsport-Anhänger?

RENNSPIEL | Die letzten Veröffentlichungen der renommierten britischen Rennspielschmiede Codemasters waren ein Auf und Ab. Mit dem großartigen F1 2020 überbot man nicht nur dessen beliebte und gelungene Vorgänger, man lieferte zusätzlich eines der besten Rennspiele der letzten Jahre für PC und Konsolen. Das im November 2019 von Codemasters aufgekaufte Studio Slightly Mad hingegen präsentierte mit dem dritten Ableger der Project-Cars-Serie, im

Simulations-Kosmos bisher enorm angesehen, eine Enttäuschung für Fans. Der unbefriedigende Spagat zwischen Simulation und Arcade wurde an den Pranger gestellt, zusätzlich gab es viel Kritik für die schwache Grafik.

Nun mit Dirt 5 schmeißt man zwar nicht alle Tugenden des Franchises über Bord, man orientiert sich aber – wie so oft bei Codemasters – nicht am direkten Vorgänger. Ob das funktioniert und wie gut uns Dirt 5 gefällt, klären

wir im ausführlichen Next-Gen-Test. Doch zuallererst eine kleine Geschichtsstunde. Was hat es mit der verwirrenden Historie der Reihe auf sich?

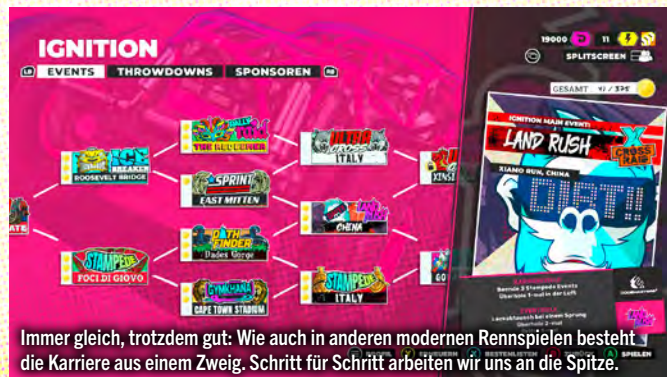
Collin McRae, Dirt Rally, Dirt - was denn nun?

Alles begann mit dem 1998 veröffentlichten Colin McRae Rally, allgemein anerkannt als einer der wichtigsten Pioniere des realistischen Rally-Sports im Bereich der Videospiele. Nach fünf erfolgrei-

chen Ablegern wählte Codemasters aber eine verwirrende Route für das Franchise, welches sicherlich für das ein oder andere Fragezeichen sorgt. Kein Grund zur Sorge, wir klären euch natürlich auf: 2005 fand die Marke Colin McRae Rally ihr Ende. Daraus entwuchsen die ersten beiden Ableger der heute als Dirt bekannten Reihe, Colin McRae: Dirt und Colin McRae: Dirt 2. Nach dem tragischen Tod des legendären Rally-Fahrers im Jahr 2007 entschied man sich in



Rally war gestern: Mit Dirt 5 verabschiedet man sich vom Realismus und bietet stattdessen einen starken Fokus auf actionlastige Offroad-Rennen.



Immer gleich, trotzdem gut: Wie auch in anderen modernen Rennspielen besteht die Karriere aus einem Zweig. Schritt für Schritt arbeiten wir uns an die Spitze.



Southham, dem Sitz von Codemasters, McRaes Einfluss zwar weiterhin in Ehren zu halten, den Namen aber nicht weiter für kommende Spiele zu verwenden. So schmückte sich die Serie fortan nur noch mit dem Titel Dirt. Da die Reihe mit Teil 2 nicht mehr allein den Fokus auf Rallye legte und eher in Richtung Sim-Cade abdriftete, entschied sich Codemasters später eine weitere Spieleserie aufzubauen: Dirt Rally. Der 2015 veröffentlichte Racer mit starkem Fokus auf Simulationselemente bekam 2019 aufgrund seiner Beliebtheit einen ebenso gelungenen Nachfolger spendiert, die Dirt-Serie hingegen sprang zwischen starkem Arcade-Fokus und Sim-Anspruch hin und her und versuchte sich mit Dirt 4 am schwierigen Spagat – weitaus gelungener als das Project Cars 3 im August 2020 gelungen ist. Mit Dirt 5 pfeift das Entwicklerteam von Codemasters auf den ernstzunehmenden Vorgänger, schmeißt den Realismus (und Beifahrer) aus dem heruntergekurbelten Fahrerfenster und gibt sich voll dem Highspeed-Adrenalin und geballter Action hin und verpackt dies in einer wilden und bunten Präsentation. Ist das schlecht? Keinesfalls! Dirt 5 überzeugt nämlich in vielen Bereichen, unter anderem mit einer spaßigen Karriere.

Die macht zwar nichts wirklich neu, dafür aber vieles richtig.

Einmal an die Spitze, bitte

Ähnlich wie in Project Cars 3 setzt man in der Rennfahrer-Karriere von Dirt auf einzelne Events wie Rennen oder Sprints, die es zu gewinnen gilt. Zusätzlich gibt es je drei Eventziele, die uns auf unterschiedliche Art fordern möchten. „Überhole drei Mal beim Driften“, „Fahre fünf Sekunden lang schneller als 95 km/h“ oder „Springe fünf Mal“ sind nur eini-

ge der vielen Aufgaben, die uns im Rennalltag erwarten. Je mehr Eventziele wir erledigen, desto mehr Münzen erhalten wir, womit wir im Eventzweig voranschreiten und so weitere Rennen freischalten. Das kann durchaus als simpel bezeichnet werden, das zwingt uns aber oftmals dazu, den Kampf um die Spitzenposition bewusst aus den Augen zu verlieren, da es schlicht klüger ist, sich nach hinten fallen zu lassen um noch offene Eventziele abzuhaken. Ein weiterer Punkt auf unserer virtu-

ellen To-Do-Liste sind die sogenannten Karriereziele, die sich anders als die bereits erwähnten Aufgaben nicht auf einzelnen Events beschränken. Wer sich mit den Karrierezielen schwer tut, der hat stets die Möglichkeit, unter 20 Sponsoren einen neuen Partner zu wählen, und so neue Anforderungen an die Fahrerkarriere zu setzen. Jeder Rennsponsor bietet dabei andere Karriereziele, unterschiedliche hohe Bezahlungen, Boni sowie einen eigenen Ruf. Je mehr Rennen wir erfolgreich mit



dem ausgewählten Partner beistehen, desto höher steigen wir in unserer Reputation auf.

Über den kompletten Spielverlauf erwarten uns immer mal wieder sogenannte Throwdowns, die aus einem intensiven Zweikampf mit einem spezifischen Fahrer bestehen. Die sind zwar von der Präsentation nicht unbedingt spektakulärer als normale Events, fallen aber durch ihre Zusatzziele weit aus interessanter aus. Unser erster Throwdown gegen Daniel „Lionheart“ Lyon fordert zum Beispiel von uns, rückwärts durch die Zielgeraden zu düsen. Das fordert unser Racing-Talent weit mehr als fünf Rivalen zu rammen oder zehn Sekunden das Fahrerfeld anzuführen.

Der Alltag des Rennfahrers

Für das erfolgreiche Abschließen von Events und Zielen werden wir mit dem Freischalten neuer Designmöglichkeiten wie Mustern oder Stickern belohnt, mit denen wir unsere Rennautos individualisieren können. Außerdem dürfen wir uns über eine Finanzspritze freuen, die es uns ermöglicht, neue Fahrzeuge in unsere Garage zu stellen. Unter den insgesamt 60 lizenzierten Autos finden sich namhafte Hersteller wie Ford, BMW, Aston Martin oder Porsche. Wichtig bei der Fahrzeugwahl sind Aspekte wie Gewicht, Drehmoment und Leistung, außerdem natürlich die Art des Antriebes. Die Performance und das Handling des Autos werden darüber hinaus vereinfacht dargestellt durch die videospieldtypischen Buchstaben S, A, B und C (absteigend). Der Mitsubishi Lancer Evolution VI bietet beispielsweise ein Handling von S und eine Performance von A - gute Wahl also! Die Fahrzeuge fühlen sich zwar nicht so realistisch an, wie es in Sim-Racern

der Fall ist, sie steuern sich aber je nach Gewicht und Antrieb angenehm unterschiedlich.

Es gibt zwar ein minimalistisches Schadensmodell, das beschränkt sich aber auf rein visuelle Einflüsse. So heftig, wie es auf den Strecken von Dirt 5 zugeht, ist das aber vermutlich besser so. Die KI ist nämlich großer Kritikpunkt und verhält sich nur selten intelligent. Egal welches Wetter oder welche Unterfläche wir befahren, die Ideallinie wird nur selten verlassen und große Überraschungen oder clevere Überholmanöver sollte man von der Konkurrenz nicht erwarten. Was es den Rivalen an Talent fehlt, machen sie mit Aggressivität wett. Möchte ein Fahrer zum Überholen ansetzen, dann macht er das meist mit dem Brecheisen. Der Ton auf den Strecken von Dirt 5 ist ein rauer und heftiger, wer zimperlich ist, sollte also die Finger vom Lenkrad lassen. Die von Codemasters konzipierte Spielerfahrung ist aber klar auf einen aggressiven und actionlastigen Stil ausgelegt. Wer damit seinen Frieden schließt, der wird im Bereich der Karriere mit vielen Spielstunden voller Racing belohnt.

Spannende Features wie das Nemesis-System aus dem 2019 veröffentlichten Soft-Reboot der Spieleserie Grid, welches über 400 Fahrer mit unterschiedlichen Stilen und Persönlichkeiten bot, gibt

es nicht. Das braucht es aber auch nicht, Dirt 5 trumpft nämlich – anders als das bei Grid der Fall war – mit jeder Menge Abwechslung auf, die sich in weiteren Spielmodi und besonders auf der Strecke zeigen.

Die bunte Welt des Motorsports

Im Lieferumfang von Dirt 5 finden sich zusätzlich ein klassischer Arcade-Modus, welcher es uns ermöglicht, eigene Events zu erstellen und mit bis zu 4 Spielern auf einer Konsole zu spielen. Ein Online-Modus darf im Jahr 2020 natürlich auch nicht fehlen. Die normalen Online-Rennen präsentieren sich ohne viel Schnickschnack, zusätzlich gibt es aber zwei Partyspiele, bei denen man auf untypischen Strecken zum Beispiel um eine Flagge kämpft – spannend und lobenswert. Das spannendste Feature von Dirt 5 ist aber der sogenannte Playground-Modus, welcher zum ersten Mal in Dirt 5 seinen Einzug feiert. Playgrounds sind selbst erstellte Rennstrecken, die unzählige Möglichkeiten bieten, die eigene Kreativität fließen zu lassen. Doch wer sich nur ungern im Editor austobt, der darf sich ebenfalls freuen: Dank der Community gibt es unzählige Playgrounds, die den Wiederspielwert von Dirt 5 ordentlich erhöhen.

Die beste Figur macht der Off-road-Racer aber auf den über 70 von Codemasters designten Strecken, die mit viel Liebe zum Detail

einen Trip um den Globus ermöglichen. In einem einzigen Event prasseln unzählige Eindrücke auf uns ein. Im einen Moment befinden wir uns auf klassischem Asphaltboden umhüllt von Konfetti, während mit Selfie-Sticks ausgerüstete Rennsport-Fans die sonnige Atmosphäre einfangen. Nur einen kurzen Moment später driften wir mit einhundert Sachen durch ein in Schlamm getränktes Areal, während imposante Feuerwerke den Nachthimmel schmücken. Das dynamische Wettersystem setzt noch einen Oben drauf und wandelt jedes Event in ein Effektgewitter der Sonderklasse. Ein flinker Wechsel zwischen Schnee, klarem Himmel und starkem Gewitter ... realistisch? Nö, aber wen juckt's! Erfreulich ist auch, dass nasser Boden, Schlamm oder Eis sich unterschiedlich anfühlen und unser Fahr-talent auf abwechslungsreiche Art fordern. Wer den Schwierigkeitsgrad hoch- und die Fahrhilfen ausstellt, der wird selbst mit vorhandener Racing-Expertise gut gefordert.

Racing der neuen Generation

Ist das die neue Generation? Nicht wirklich, auf den neuen Konsolen macht Dirt 5 dennoch eine tolle Figur und beeindruckt mit immens ansprechenden Lichteffekten, hübsch gestalteten Hintergründen sowie diversen Details wie Blättern eines Baumes oder Schnee-, Was-



Flugzeuge, Konfettiregen, Feuerwerke und Gewitter: Dirt 5 strotzt nur so vor Hintergrunddetails, die es zu bestaunen gilt.

ser- und Schlammpartikeln, die über den Bildschirm fliegen. Das ist aber, wie so oft in Rennspielen, abhängig von den Strecken. Während uns manche Szenarien mit großen Augen vor den Bildschirm gefesselt haben, gab es andere, die eher für Stirnrunzeln sorgten. Was auch nicht immer überzeugen konnte waren die Gestaltungen der Fahrzeuge, die oftmals zu künstlich aussahen. Erfreulich ist, dass Dirt 5 in den Einstellungen zwei unterschiedliche Grafikmodi bietet. „Bildqualität priorisieren“ erhöht Texturen und Effekte, „Bildrate priorisieren“ hingegen bietet bis zu 120 Bilder pro Sekunde.

Auf der Playstation 4, präsentiert sich Dirt 5 zwar ebenfalls ansehnlich, mithalten kann die Version visuell aber natürlich nicht. Weitere wichtige Unterschiede liegen nicht auf, sondern in der Hand. Das verbesserte haptische Feedback des neuen Controllers erhöht die Immersion ein gutes Stück, da diverse Untergründe und Fahrzeuge unterschiedliches Feedback aus dem Gamepad kitzeln. Das ist zwar bei weitem nicht so intensiv, wie beispielsweise in Astro's Playroom auf der PS5, es bietet dennoch einen Kontrast zu den alten Pads.

Musik für meine Ohren

Abschließend möchten wir den tollen Sound von Dirt 5 hervorheben. Zwar setzt man im Bereich

der Fahrzeuge, Motoren und der Wichtigkeit von Kollisionen keine neuen Maßstäbe, auditiv gelingt es Codemasters dennoch, dem virtuellen Rennsport die richtige Soundkulisse zu bieten. Abseits der Strecke beeindruckt Dirt 5 mit einem abwechslungsreichen und stimmungsvollen Soundtrack, der besonders Rock-Fans befriedigen sollte. Bei den vielen Songs kann man sich über renommierte Künstler wie The Killers, The Prodigy, Hockey Dad oder New Found Glory freuen – toll! Neben elektrisierenden Tönen kann man außerdem berühmten Stimmen lauschen – doch leider nur im englischen Original. Die Kampagne bietet nämlich als kleine Rahmenhandlung diverse Podcasts, die im Menü laufen, welche von Videospiel-Ikonen Nolan North und Troy Baker eingesprochen wurde. Die deutschen Stimmen hingegen tun sich auffällig schwer, eine ähnliche Qualität zu erreichen. Dennoch, ein nettes Feature welches die Pausen zwischen Rennen sinnvoll untermauert. Sind die ersten Gehversuche von Codemasters auf den neuen Konsolen also gelungen?

Spielspaß in jeder Kurve

Ja! Der Offroad-Racer punktet mit forderndem Arcade-Gameplay, welches dennoch durch die vielen Strecken und Bedingungen viel Abwechslung im Rennalltag bietet



und unser Fahrtenstetig herausfordert. Das Streckendesign ist fantastisch, voller Kreativität und mit den 70 verschiedenen Fahrzeugen sollte der Spielspaß nicht allzu schnell ins Schleudern geraten. Einzig die KI sowie die deutsche Vertonung stören. Der wichtige Pluspunkt von Dirt 5 ist aber, dass sich alles wie aus einem Guss anfühlt und derselben Vision folgt. Das war bei Codemasters in den letzten Jahren oftmals nicht der Fall. Statt wie bei Grid und Project Cars 3 einen schwierigen Spagat zu versuchen, ohne den Mut, sich klar an eine Zielgruppe zu richten, macht Dirt 5 in den ersten Sekunden deutlich, was es sein möchte und was der Offroad-Arcade-Racer zu bieten hat: Viel Action, Abwechslung und Spielspaß. Ob mit oder ohne Konkurrenz im Racing-Genre, das ist schon mal einiges.

MACI NAEEM CHEEMA

Meinung

„Bunt, wild, schnell –
Dirt 5 liefert jede
Menge Spielspaß!“

Maci Naeem Cheema Redakteur



Das Soft-Reboot Grid von 2019, die drei Project Cars-Teile, die F1-Reihe von Codemasters sowie die fantastischen Ableger der beiden Forza-Serien – ich mag Racing! In den letzten Jahren sind gute (und schlechte) Rennspiele in mein Laufwerk gewandert, so viel Spaß wie mit Dirt 5 hatte ich aber lange nicht. Das liegt aber nicht daran, dass es das beste Rennspiel der letzten Jahre ist, in gewissen Bereichen neue Benchmarks setzt oder clevere Spielsysteme einführt. Es hat einen ganz einfachen Grund: Dirt 5 hat kein Problem damit, als Vollblut-Arcade-Racer erkannt zu werden. Der Next-Gen-Abstecher von Codemasters versteckt sich nicht hinter Illusionen und bietet stattdessen eine runde Spielerfahrung, die mit tollem Soundtrack, den Playgrounds und einer motivierenden Kampagne für viele Stunden Spielspaß sorgt – nicht mehr und nicht weniger.

Pro & Contra

- Motivierende Kampagne
- Fantastischer Soundtrack mit vielen bekannten Künstlern
- Toll designte Rennstrecken mit viel Abwechslung
- Dynamisches Wettersystem
- 60 lizenzierte Fahrzeuge, die sich alle unterschiedlich anfühlen und steuern
- Mit den Playgrounds ein toller neuer Spielmodus für Kreative
- ➖ Seelenlose KI, der es an Intelligenz fehlt
- ➖ Fahrzeuge präsentieren sich oftmals künstlich
- ➖ Next-Gen-Staunen bleibt aus
- ➖ Mäßige deutsche Vertonung

Wertung

play⁵

8 von 10

Infos

TERMIN	06. Nov. 2020 (PS4) / 19. Nov. (PS5)
USK	ab 0 Jahren
PREIS	ca. 60 Euro
HERSTELLER	Codemasters
ENTWICKLER	Codemasters





Yakuza: Like a Dragon

Like A Dragon steckt die grandios-durchgeknallte Serie in ein neues RPG-Gewand und macht dabei verdammt viel richtig – allerdings erst einmmal nur auf PS4.

ROLLENSPIEL | Zu Playstation-2-Zeiten fälschlicherweise als GTA aus Japan beworben, fristete die Yakuza-Serie bislang im Westen ein Nischendasein, das sie nicht verdient hat. Die Spiele sind mit derart viel Herz und Liebe zum Detail gestaltet, dass sie von so vielen Menschen wie möglich gespielt werden sollten! Seit einer Weile wenden sich die Entwickler noch mehr dem westlichen Publikum zu, was sich durch zeitnahe Releases sowie englischer Vertonung und deutschen Untertiteln bemerkbar macht. Warum die durch Like a Dragon neu eingeläutete Ära von jedem Spieler

eine Chance verdient hat, verraten wir euch im Test!

Bye Bye Kiryu-chan

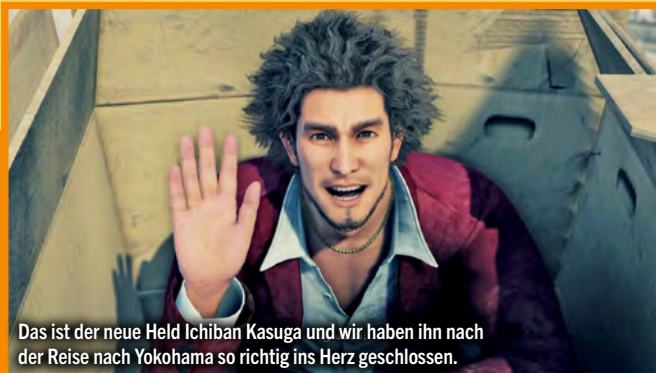
Ichiban Kasuga ist der neue Held der Yakuza-Reihe! Nach sieben Spielen mit Kazuma Kiryu in der Hauptrolle übergibt der stoische Held nun den Staffelstab an seinen deutlich quirligeren Nachfolger. Der junge Gangster Kasuga erlebt den Silvesterabend 2000 untern den strahlenden Neonlichtern des Ausgehviertels in Tokio gemeinsam mit dem Sohn seines Clan-Patriarchen. Kasugas Leben verändert sich an diesem Abend grundlegend, denn

sein Patriarch hat eine schwerwiegende Bitte an ihn. Kasuga soll für einen Mord ins Gefängnis gehen, den er nicht begangen hat, um so ein hochrangiges Mitglied der Mafia-Familie zu schützen. 18 Jahre später kommt Kasuga wieder frei, wird prompt von seinem ehemaligen Patriarchen verraten, angeschossen und in einer Mülltonne in Yokohama entsorgt.

Doch Kasuga überlebt und möchte nun natürlich den Grund für den Verrat herausfinden. In Yokohama legt er sich mit den einheimischen Clans an und schafft sich so viele Feinde, findet aber auch

treue Verbündete. Mehr zur Story von Yakuza: Like a Dragon zu verraten, würde schon in Richtung Spoiler driften, deshalb wollen wir bei der wendungsreichen und stellenweise überraschenden Handlung nicht zu sehr ins Detail gehen. Den Autoren gelingt es jedenfalls, eine spannende, dicht verwobene und mit vielen schillernden Charakteren gespickte Geschichte zu erzählen, der man trotz turbulenter Ereignisse aber stets folgen kann. Allein am Ende treten ein paar arg konstruierte Handlungsstränge zu Tage, die den guten Gesamteindruck aber nicht schmälern.

Im Minispiel Dosenquest, sammeln wir wertvolles Blech um es anschließend zu recyceln. Doch andere Sammler machen uns das Leben schwer.



Das ist der neue Held Ichiban Kasuga und wir haben ihn nach der Reise nach Yokohama so richtig ins Herz geschlossen.

Der Fokus liegt sowohl in der Hauptstory als auch in den Nebengeschichten auf dem Schicksal der abgehängten Personen der Gesellschaft. Nanba etwa ist ein ehemaliger Krankenpfleger, der Medikamente aus dem Krankenhaus gestohlen hat und nun als Obdachloser auf den Straßen Yokohamas überleben muss. Adachi wurde unehrenhaft aus der Polizei entlassen und sinnt wegen eines lange zurückliegenden Vorfalls auf Rache am Polizeipräsidenten. Die Sorgen ertränkt Adachi im Alkohol. Saeko wiederum muss sich als Bardame und Hostess durchschlagen, ihre Familie möchte nichts mehr von ihr wissen, obwohl ihr altersschwacher Vater Hilfe gut gebrauchen könnte. Zwei weitere Charaktere stoßen im Verlauf der Geschichte dazu, deren Identität wir aber an dieser Stelle nicht verraten möchten. Ein weiterer geheimer Charakter ist sogar komplett optional. Alle Figuren entwickeln sich im Laufe des Spiels zu wertvollen Mitgliedern der Gruppe und wir lernen sie durch Gespräche immer besser kennen.

Sprechen Sie Deutsch?

Dies alles wird in zahlreichen Zwischensequenzen erzählt, die in schmucker CGI-Grafik und mit tollen Kamerafahrten inszeniert sind. Meist aber transportiert das Spiel die Handlung durch ausschweifende Dialoge. Yakuza-Puristen, die es nicht anders gewohnt sind, genießen das Ganze in der japanischen Originalversion. Die englische Synchronfassung ist allerdings auch sehr gut gelungen und verdient durchaus eine Chance. Die Lippenbewegungen wurden der jeweiligen Fassung angepasst, weshalb die englische Dialogregie freier als üblich agieren konnte. Deshalb sind die Sätze und



Gespräche sehr glaubhaft. Die deutschen Untertitel schlagen leider in die genau andere Richtung, vor allem Bezugsfehler kommen immer wieder vor. Die Übersetzer mussten wohl mit dem reinen Text und ohne Kontext an der Translation arbeiten. Schade.

Ich beschwöre dich, Mafiaboss im Strampelanzug!

Die Actionprügeleien aus den Vorgängern haben Spaß gemacht, sich mit der Zeit aber abgenutzt. Da kommt die neue Ausrichtung auf ein rundenbasiertes Kampfsystem gerade recht. Die großen Klassiker wie die frühen Final Fantasys und Dragon Quests standen dem neuen Yakuza hier Pate. Die Reihe Dragon Quest wird sogar immer wieder von Kasuga im Verlauf der Geschichte erwähnt, denn das Waisenkind hat einen Großteil seiner Jugend mit den RPGs von Chunsoft verbracht. Es gibt auch einige Eastereggs zu alten und neuen Games in der Spielwelt zu finden,

zum Beispiel auch zum relativ aktuellen JRPG Persona 5.

Im Kampf prügelt ihr euch mit normalen Angriffen und Skills, heilt eure Gefährten und stärkt sie mit Buffs. Durch präzises Drücken auf verschiedene Buttons erhöht ihr während der Ausführung einer Fähigkeit den Schaden. Feinde können niedergeschlagen werden, wodurch ihr eine Chance auf eine kritische Angriffsverkettung erhaltet, ihr könnt Gegenstände verwenden und Gegner haben diverse Elementschwächen, normale Rollenspielkampfkost eben. Wären da nicht die toll designten, skurrilen Feinde! Manche von ihnen sind zwar stinknormale Gangster, die Messer und Knarren zücken, die allermeisten sind aber total abgefahrene Zeitgenossen, die uns mit ihren witzigen Aktionen und ihrem Aussehen zum Lachen gebracht haben. Hier liegt eine der großen Stärken von Like a Dragon!

Im Verlauf der Story und durch die Erkundung der Spielwelt er-

halten wir Zugriff auf Freunde, die wir mit unserem Handy rufen können. Die sogenannten Poundmates erscheinen dann mit einer aufwendigen Animation, die man von Esper-Beschwörungen aus der Final-Fantasy-Reihe kennt. Auch sie sind skurril und amüsant gestaltet, wir haben selten eine der recht langen Animationen abgebrochen, da sie einfach lustig anzusehen sind. Das gleiche gilt für die Spezialattacken der unterschiedlichen Jobs.

Der Skiller und der Killer

In Yakuza: Like a Dragon könnt ihr euren Job beim Arbeitsamt wechseln, so ändert ihr eure Charakterklasse. Vom Koch über den Wahrsager bis hin zum Obdachlosen haben alle Jobs spezielle Angriffe und ihr müsst sie gesondert durch das Job-Level aufwerten. Spezielle Skills erhält eure Gefolgschaft aber auch, wenn ihr die Bindung zu ihnen intensiviert. Das könnt ihr auf vielen Wegen erreichen, etwa durch Kämpfe, Minispiele oder Gespräche. Ab





einem gewissen Freundschaftslevel steht euch in der Survive Bar ein spezielles Bindungsgespräch zur Verfügung, durch das ihr neue Jobs und Skills freischaltet.

Yokohama ist deutlich größer als die bisherigen Ausgeviertel in Tokio und Osaka. Vom Hafen über die Einkaufsmeilen bis nach Chinatown und zu eher sterilen Wohn- und Bürogebäuden ist auch deutlich mehr Abwechslung geboten. Allerdings gefielen uns persönlich die leuchtenden Neonreklamen, der Lärm der Pachinkospiehallen und die durchweg verruchte Atmosphäre von Kamurucho und Sotenbori etwas besser. Das hatte einfach mehr Yakuza-Flair. Yokohama passt aber deutlich besser zum neuen Charakter und der Geschichte von Like a Dragon, da diese ja nicht nur von Verbrechern, sondern auch von den Problemen der normalen Menschen am unteren Rand der Gesellschaft erzählt.

Minispiel mit Minipili

Die Minispiele verleihen jedem Teil der Yakuza-Reihe erst wirklich Herz. Viele Klassiker aus den vorherigen Spielen wurden wieder übernommen. Wir schwingen unsere Schläger beim Golf oder Baseball, pokern im Kasino um hohe Einsätze und versumpfen in Spielehöhlen mit

traditionellen japanischen Karten- und Brettspielen. Wir können aber auch wieder eine der Arcades besuchen, in denen wir mehrere alte Sega-Klassiker komplett durchspielen können. Natürlich darf auch das gute alte Karaoke nicht fehlen, das in unserem späteren Hauptquartier, der Survive Bar, zur Verfügung steht. Je mehr Partymitglieder wir sammeln, desto mehr Songs stehen uns zur Verfügung.

Die brandneuen Minispiele überzeugen aber noch viel mehr. In der Dosenquest sammeln wir mit dem Fahrrad die benutzten Getränkeverpackungen von der Straße, um sie anschließend zu recyceln. Doch feindliche Pfandsammler und die Müllabfuhr machen uns das umweltbewusste Leben schwer, denn fahren sie in uns hinein, verlieren wir einen Teil unserer blechernen Beute. Immerhin: Nimmt Kasuga einen Schluck Energy Drink, verleiht ihm das so viel Pow-

er, dass wir nun mit der Retourkutsche Dosendiebe rammen und ihnen das wertvolle Blech abziehen.

Wenn wir richtig auf die Tube drücken wollen, spielen wir das Dragon-Kart-Minispiel. Jede gute Videospiel-Serie braucht ja bekanntlich ein Kart-Racing-Spin-Off, und Like a Dragon liefert seines gleich mit. In mehreren Cups und Einzelherausforderungen fahren wir gegen schrille Figuren aus Yokohama um die Wette. Während der Fahrt setzen wir in alter Mario-Kart-Tradition Items ein, die unsere Geschwindigkeit boosten, Gegner abschießen oder fiese Fallen auf der Strecke verteilen. Die krude Fahrphysik lässt ab und an Frust aufkommen, aber für zwischendurch ist ein kleines Rennen ganz Spaßig.

Die ultimative Alltags-Herausforderung gibt es im Seagull Cinema: Bloß nicht bei langweiligen Filmklassikern einschlafen! In immer schwieriger werdenden Quick-Time-Events müssen wir Schafböcke verscheuchen, damit sie uns nicht ins Land der Träume schicken. Die Filmauswahl ist herrlich bescheuert und die absurden Dialoge lassen einen immer wieder schmunzeln. Von der romantischen Komödie über alte Samurai-Filme bis zum Softporno wird hier alles durch den Kakao gezogen. Laden wir einen weiteren Charakter ins Kino ein, vertiefen wir unsere Beziehung zu ihm, vorausgesetzt natürlich, wir treffen

mit unserer Wahl auch den Filmgeschmack des Kollegen.

In der Berufsschule wird ordentlich gepaukt, denn die Multiple-Choice-Aufgaben sind teilweise echt knackig. Hier vertiefen wir unsere Kenntnis in wichtigen Bereichen wie Sega-Wissen und Verbrechenskunde, aber auch in exotischeren Fächern wie Mathematik oder Weltgeschichte. Schule formt den Charakter, und das ist wörtlich gemeint, denn mit dem erfolgreichen Abschluss einer Prüfung treiben wir die Charakter-Werte von Kasuga ziemlich fix in die Höhe.

Im Verwaltungs-Minigame wirtschaften wir einen kleinen Süßigkeitenladen an die Spitze der Top-Unternehmen von Yokohama. Wir müssen den Laden renovieren, das richtige Personal mit den passenden Werten einstellen und können dann mit der Zeit immer mehr Geschäfte in der Stadt aufkaufen und verbessern. Die fähigsten Angestellten gibt es in der offenen Welt zu finden: Entweder warten sie auf uns am Straßenrand und wir müssen ihnen nur eine Stelle anbieten, oder wir erledigen eine der zahlreichen Nebenquests in der offenen Welt, um besonders seltene Arbeitskräfte zu rekrutieren.

Vom Soapland in die Traufe

Die Storys von Yakuza behandeln stets ernste und teils sogar tragische Themen. Das gilt auch in Like a Dragon, und einen große-



Mehrere Lokalitäten kann man in Yokohama wiedererkennen. Unter anderem die Einkaufsmeile.





ren Kontrast dazu könnten die absurden kleinen Geschichten nicht darstellen, die wir abseits der eigentlichen Handlung immer wieder entdecken. Über 50 Substories, die meisten davon sympathisch und schrullig, warten auf Kasuga. Spielerisch sind die kleinen Quests sehr einfach gestrickt. Oft müssen wir lediglich einen Kampf bestreiten oder Dialoge lesen. Allesamt sind aber mit viel Liebe zu den Charakteren und Hingabe an kleine Details gestaltet, die charmant-verrückten Substories suchen in der Welt der Videospiele ihresgleichen.

Keine Geschichte gleicht der anderen – als Anschauungsmaterial dient eine davon, die sich um einen armen Mann dreht, der nackt aus dem Bordell flüchten musste. Folgendes passiert: Kasuga schlendert an einem Soapland vorbei. Soaplands sind halblegale Bordelle, die in Japan als Badehäuser getarnt sind. Auf der Straße vor dem Soapland wird Kasuga von einem nackten Mann angesprochen, nur Badeschaumreste

bedecken seine Blöße. Wegen eines wichtigen Anrufes stürmt der Kerl gedankenverloren aus dem Etablissement, und jetzt lassen ihn die Türsteher nicht mehr zurück, um seine Kleidung zu holen. Der gutherzige Kasuga muss ihm nun helfen, zu einem Bekleidungsgeschäft zu gelangen, um sich dort Klamotten zu kaufen. Dabei darf ihm aber nicht der Restschaum vom Leib gespritzt werden. Natürlich spielen in diesem Moment Kinder mit Gießkannen auf der Straße, die Feuerwehr fährt einen Einsatz und weitere Gefahren lauern auf dem Weg.

Ein sauberer Spaß!

Während unserer Spielzeit kam es zu keinem Absturz und uns fielen keine größeren Bugs auf. Da das Spiel in Japan bereits seit Februar 2020 auf dem Markt ist, konnten die Entwickler die westliche Version des Spiels nochmal auf Hochglanz polieren. Die Grafik entspricht dem Vorgänger, wirkt also schon angestaubt, zaubert beson-

ders bei nächtlichen Szenarien aber noch immer ein paar schöne Panoramen auf den Bildschirm. Die detaillierten Gesichter sind ein Markenzeichen der Yakuza-Serie und wie gewohnt hübsch anzusehen. Für die Hauptgeschichte haben wir rund 40 Stunden gebraucht. Nebenquests und Minispiele spendieren nochmal gut 20 Stunden Spielzeit extra. Wer die optionalen Dungeons und die RPG-typischen Prügeltürme meistern und dabei jeden Job maximieren möchte, ist gut und gerne 100 Stunden beschäftigt.

Yakuza: Like a Dragon dreht mit dem Wandel der Reihe zum rundenbasierten Rollenspiel die Regler auf 11 und beweist, dass man auch lange bewährten Tugenden mit einem Kehraus begegnen kann, der die ganze Reihe auf ein neues Level hebt. Ichiban Kasuga ist sympathisch und wir wollen mehr zusammen mit ihm erleben. Wir freuen uns auf einen weiteren Teil mit dem gutherzigen Kriminellen in der Hauptrolle! **DOMINIK PACHE**

Meinung

„Wie Persona, nur mit weitaus mehr Rock 'n' Roll“

Dominik Pache Redakteur



Mir gefiel an Yakuza schon immer der Kontrast zwischen der ersten Hauptgeschichte und den Blödeleien in den Substories. Like a Dragon schafft es mitfühlend von den abgehängten Menschen zu erzählen, die keinen Platz in der Gesellschaft finden, seien es nun unfreiwillige Kriminelle, Obdachlose, Huren oder Alkoholiker. Im selben Atemzug enthält das Spiel aber Quests, in denen ein Freier nackig aus dem Puff geworfen und sein Pimmel nur noch von Seifenblasen verhüllt wird. Es passt aber trotzdem wunderbar zusammen. Mir kommt es beinahe so vor als wäre die Yakuza-Reihe schon immer auf ein Rollenspiel ausgelegt gewesen. Dieser Teil ist wahrscheinlich auch der derbste, denn die Schimpfwörter fliegen im Sekundentakt und bei der Gewalt wird draufgehalten. Und auch wenn Kiryu mit seiner stoischen Art in den vergangenen Teilen immer den coolen Hauptcharakter verkörperte, hat Kasuga deutlich mehr Charakter, da er eigenwillig ist und auch mal Fehler macht. Ich freue mich auf mehr Geschichten mit Ichiban Kasuga!

Pro & Contra

- ➕ Interessante und stark verwobene Hauptstory
- ➕ Toll geschriebene Charaktere
- ➕ Neues Kampfsystem das gut funktioniert
- ➕ Gigantischer Umfang/Witzige neue Minispiele
- ➕ Gute gealterte Minispielklassiker
- ➕ Gewohnt absurde Nebengeschichten
- ➕ Tolle Gesichter
- ➕ Sehr gute japanische und englische Vertonung
- ➖ Deutsche Untertitel mit vielen Bezugsfehlern
- ➖ Grafik etwas angestaubt
- ➖ Dialoge ziehen sich manchmal stark in die Länge

Wertung

play⁵

9 von 10

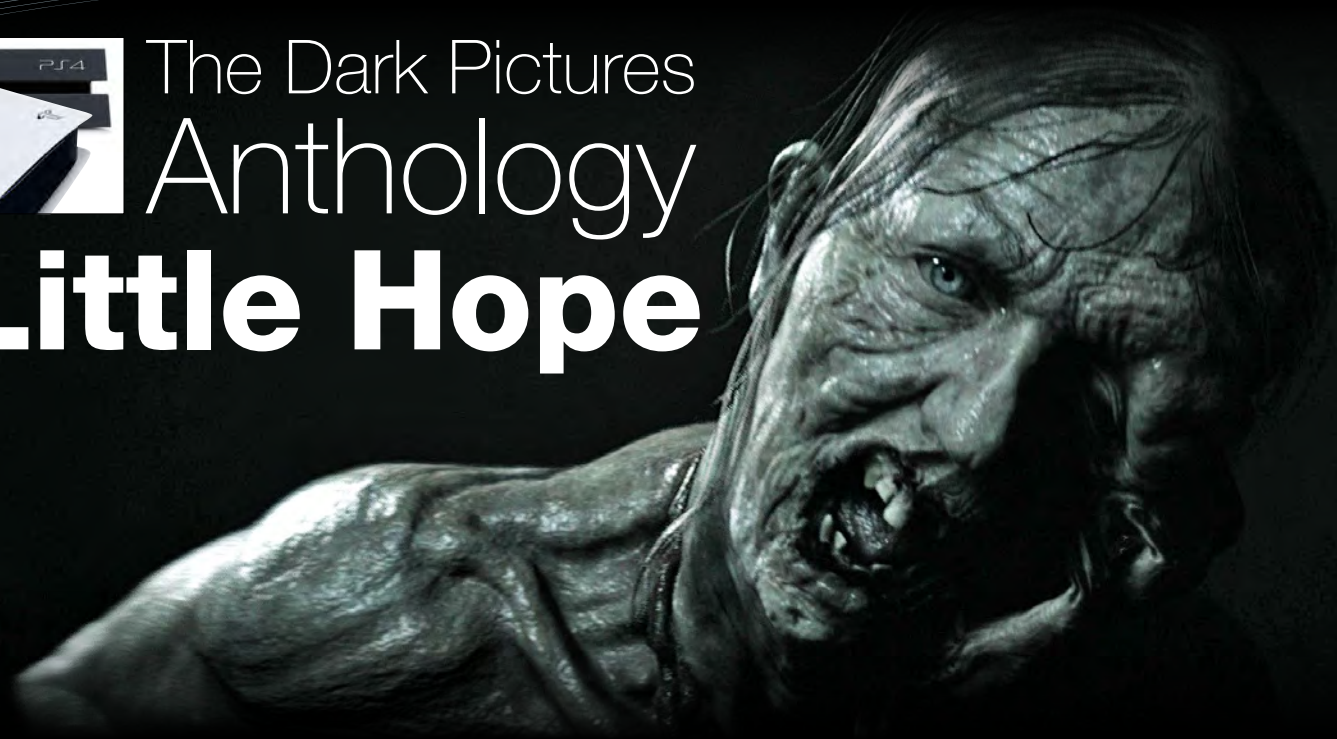
Infos

TERMIN	10. November 2020
USK	ab 18 Jahren
PREIS	ca. 60 Euro
HERSTELLER	Sega
ENTWICKLER	Ryu Ga Gotoku Studio





The Dark Pictures Anthology Little Hope



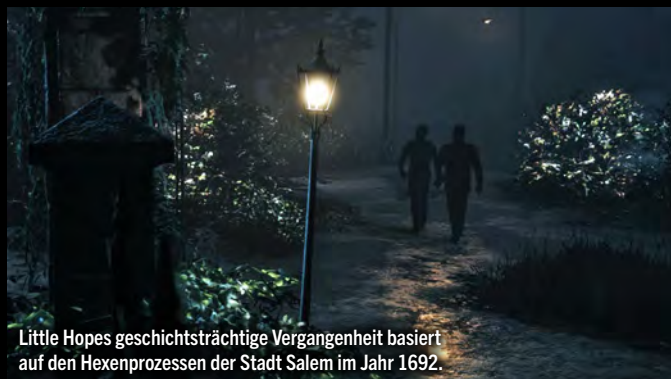
Im zweiten Teil von Supermassive Games' Horror-Anthologie namens The Dark Pictures verschlägt es uns in die titelgebende Kleinstadt Little Hope, die knapp 300 Jahre vor den Ereignissen des Spiels durch Hexenprozesse unschöne Berühmtheit erlangte. Unsere fünfköpfige Studentengruppe sucht nach einem Busunfall in dem Gruseldorf nach Hilfe, trifft stattdessen aber auf das pure Grauen ...

HORROR-ADVENTURE | Mini-Horror, die Zweite: Nachdem die Until-Dawn-Macher Supermassive Games letztes Jahr mit Man of Medan die Horror-Anthologie The Dark Pictures eingeläutet haben, kam nun pünktlich zur Halloween-Zeit am 30. Oktober die nächste interaktive Kurzgeschichte auf den Markt. Das ambitionierte einstige Ziel, jedes halbe Jahr ein neues Spiel zu veröffentlichen, ging zwar nicht ganz auf, aber gut Ding will halt Weile haben. Und in diesem Fall hat sich das Warten auch gelohnt!

Knusper, knusper, knäuschen Little Hope basiert, wie zuvor Man of Medan und auch alle kommenden Spiele der Dark Pictures Anthology, bis zu einem gewissen Grad auf wahren Begebenheiten beziehungsweise bekannten Legenden. Wo Man of Medan das mysteriöse Dampfschiff Ourang Medan thematisiert, welches angeblich in den 1940er-Jahren die See befuhr, sind die Inspiration für Little Hope die definitiv realen Hexenprozesse von Salem aus dem späten 17. Jahrhundert. Wir steu-

ern in der Gegenwart vier Studenten und deren Professor, die nach einem Busunfall in der namensgebenden Stadt Little Hope nach Hilfe suchen. Schnell stellt sich heraus, dass das Dorf seit Jahrzehnten fast völlig verlassen ist, und anstatt auf Menschen treffen unsere Protagonisten auf unheimliche Monster und ein mysteriöses Kind. Zusätzlich werden sie immer wieder ungewollt knapp 300 Jahre in die Vergangenheit versetzt, wo sie die Hexenprozesse von damals hautnah miterleben müssen.

Aus der Stadt zu fliehen, ist auch keine Option, ein übernatürlicher Nebel hält die Gruppe nämlich dort fest – Silent Hill lässt grüßen. Die einzige Möglichkeit ist also herauszufinden, was es mit all den gruseligen Ereignissen auf sich hat. Sind wir bereits tot? Träumen wir? Oder sind wir gar vom Teufel besessen? Die Auflösung am Ende ist gelungen und unerwartet, leider wird aber nicht jede Frage zufriedenstellend beantwortet. Außerdem fühlt sich das Finale ein bisschen so an, als wären viele unserer im Verlauf der



Little Hopes geschichtsträchtige Vergangenheit basiert auf den Hexenprozessen der Stadt Salem im Jahr 1692.



Obwohl der Kurator keinen direkten Einfluss auf die Geschichte hat, ist er doch mit Abstand der interessanteste Charakter.

Schauspieler Will Poulter überzeugt in seiner Rolle als Andrew genau wie seine Kollegen. Umso mehr ist es schade, dass die Rollen, die sie spielen, so lahm geschrieben wurden.



Geschichte getroffenen Entscheidungen zu einem gewissen Grad belanglos gewesen. Es gibt zwar wieder einige unterschiedliche Enden, aber der finale Twist bleibt immer derselbe. So lässt uns das Spiel mit gemischten Gefühlen zurück, aber definitiv nicht gelangweilt – und wie viele Mitglieder unserer Gruppe überleben, obliegt auch wieder uns. Theoretisch können alle fünf Figuren ungeschoren davonkommen, aber auch alle von ihnen über den virtuellen Jordan wandern. Wie sehr einem das Dahinscheiden der Figuren zu Herzen geht, sei dahingestellt – wie schon in Man of Medan glänzen die Protagonisten nicht ge-

rade, was Charisma und interessante Charakterzüge angeht. Hier wäre definitiv mehr drin gewesen.

Hurra, hurra, der Kurator ist da

Mit von der Partie ist dafür wieder der deutlich spannendere Kurator, den wir schon in Man of Medan kennenlernten. In einer stilvoll eingerichteten Bibliothek kommentiert und bewertet der mysteriöse Mann unsere Handlungen im Spiel. Falsche Entscheidungen schmerzen gleich noch mehr, wenn wir auf unsere Fehler hingewiesen werden, und Stolz macht sich in uns breit, wenn wir gelobt werden. Vereinzelt gibt uns der Westenträger auch in

Rätsel verpackte Tipps mit auf den Weg, um das Abenteuer so erfolgreich wie möglich zu überstehen. Direkten Einfluss auf die Geschichte kann, oder besser gesagt darf der Kurator jedoch nicht nehmen. Was es mit ihm genau auf sich hat, wissen wir auch nach dem zweiten Spiel nicht, was aber nicht verwundert. Er wird ja auch in den kommenden Dark-Pictures-Episoden erneut als Bindeglied zwischen den Erzählungen herhalten. Die dritte und vierte Episode der Anthologie sind schon in Arbeit, es findet sich auch das eine oder andere Easter Egg mit Bezug auf die kommenden Spiele in Little Hope.

Nichts für Zartbesaitete

Little Hope ist wie sein Vorgänger ein absolutes Jumpscare-Fest. Wer das nicht leiden kann, der wird hier nicht glücklich. Gruseltechnisch ist Supermassives neuestes Spiel generell kein Kindergeburtstag. Der undurchsichtige Nebel, das verlassene Dorf und die unheimlichen Wälder sind zwar fast schon zu viele Horrorklischees auf einmal, aber diese oft genutzten Stilmittel sind eben nicht grundlos so häufig in Filmen und Spielen vertreten. Wenn wir uns dann noch in den Kopf rufen, dass die Salem-Hexenprozesse von 1692 grausame Realität



Achtung, in Little Hope erwarten euch Jumpscares hinter jeder Ecke!

Diese Szene ist nur im Online-Koop-Modus spielbar. Einzelspielerfans haben da Pech gehabt, außer, sie haben vorbestellt und erhalten damit Zugriff auf den Curator's Cut.



sind, dann wissen wir, warum wir beim Spielen eine Gänsehaut bekommen.

Eine spielerische Herausforderung ist Little Hope genau wie Man of Medan aber nicht. Wir laufen durch meist schlauchige Umgebungen, schauen uns umliegende Objekte an und treffen Dialogentscheidungen. Die haben auch großen Einfluss, wenn schon nicht auf die Geschichte an sich, dann doch auf den direkten Spielverlauf. Manchmal hätten wir uns beim Testen aber noch mehr Antwortmöglichkeiten gewünscht, da uns des Öfftern keine der Dialogoptionen zusagte. Wir können uns stets nämlich lediglich zwischen zwei Reaktionen entscheiden oder wahlweise gar nichts sagen. In den Action-Pas-

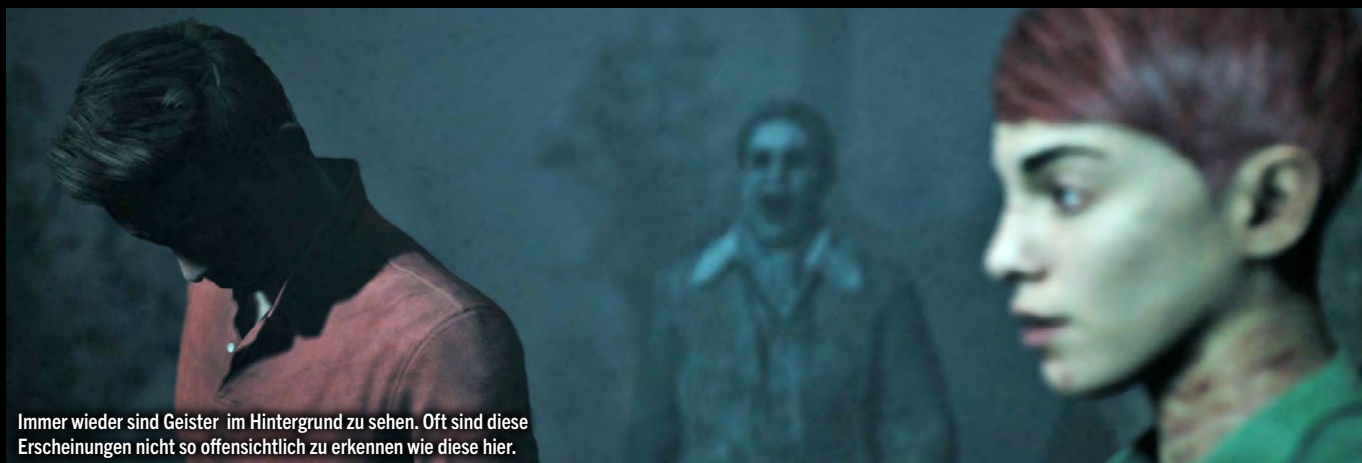
sagen werden unsere Reflexe mit Quick-Time-Events auf die Probe gestellt. Da sich viele Spieler über diese sehr oft völlig unangekündigten Reaktionstests in Man of Medan beschwerten, erscheint in Little Hope nun zuvor immer ein kleines Warnsymbol. Das hilft zwar, nimmt diesen Momenten aber ein wenig die Spannung, da wir nicht mehr durchgehend mit verkrampten Händen und die nächste Überraschung erwartend vor dem Bildschirm sitzen. Hingegen definitiv eine positive Änderung: Die Entwickler haben an der Laufgeschwindigkeit unserer Protagonisten gedreht. Die Charaktere sind zwar noch lange keine Sprinter, aber wenigstens sind sie nicht mehr ganz so lahmarschig wie im Vorgänger.

Technik, das Werkzeug Satans

Auch technisch hat sich einiges getan. Wo Man of Medan nach wie vor mit Rucklern, Anzeigefehlern und Spielabstürzen zu kämpfen hat, ist Little Hope schon zu Release eine runde Sache. Die Laufanimationen wirken zwar noch etwas steif, aber darüber lässt sich hinwegsehen. Viel wichtiger ist die überarbeitete Steuerung. In Man of Medan gelang die Orientierung in dem engen Schiff vor allem aufgrund der festen Kameraperspektiven nämlich nicht immer ideal. Durch die etwas weitläufigeren Gebiete in Little Hope ist das nicht mehr ein ganz so großes Problem. Außerdem bewegen sich die Spielfiguren jetzt auch in die Richtung, in die der Analogstick gedrückt wird. Wenn wir im Vorgänger nach links lenken,

läuft unser Charakter nämlich in die von ihm oder ihr aus linke Richtung und nicht zur linken Seite aus Sicht der Kamera. Die Anpassung im Nachfolger senkt den Frustpegel gewaltig.

Mithilfe von Motion Capture haben es auch wieder reale Schauspieler in die Dark Pictures Anthology geschafft, allen voran Will Poulter. Der 27-Jährige, aber auch alle seine Kolleginnen und Kollegen, leisten gute Arbeit – dass ihre Figuren ziemlich uninteressant sind, dafür können sie ja nichts. Das Spiel wurde auch deutsch synchronisiert. Wir raten jedoch wenn möglich zur Originalversion, da die Dialoge aus dem 17. Jahrhundert mit einem altertümlichen, englischen Dialekt viel stimmiger wirken.



Immer wieder sind Geister im Hintergrund zu sehen. Oft sind diese Erscheinungen nicht so offensichtlich zu erkennen wie diese hier.

Die Entscheidungen, die wir im Spiel treffen, haben große Auswirkungen auf den Geschichtsverlauf. Leider können wir uns aber immer nur zwischen zwei Möglichkeiten entscheiden.



Meinung

„Ich bin besessen vom Teufel ... oder doch nur von Little Hope?“

Alexander Bernhardt Freier Autor



Geteiltes Leid ist doppelter Spaß!

Das Beste zum Schluss: Little Hope kann man nicht nur alleine genießen, sondern auch wie Man of Medan im Koop-Modus spielen. Entweder entscheiden wir uns für die Couch-Variante, bei der wir mit bis zu vier Freunden die Geschichte erleben können. Hier reichen wir den Controller einfach immer wieder weiter, während die anderen vier Mitspieler nur zugucken können. Das ist nett, aber doch reichlich belanglos. Da ist der Online-Modus eindeutig reizvoller, da wir hier mit einer anderen Person zusammen gleichzeitig an zwei verschiedenen Geräten zocken. Unsere Charaktere folgen hier nicht immer demselben Weg, weshalb sich auch einige Zwischense-

quenzen und Dialoge ergeben, die man im Solospiel nicht mitbekommt – außer, man erlebt das Abenteuer im sogenannten „Curator's Cut“, der vorerst aber nur Vorbestellern zur Verfügung steht, und denen auch erst dann, wenn sie das Spiel einmal abgeschlossen haben. Als Standard-Käufer erhält man erst etwa drei Monate nach dem Release Zugriff auf diese Variante – wie schon in Man of Medan eine ziemlich dämliche und sehr Kunden-unfreundliche Entscheidung.

Als Online-Koop-Partner bekommt man diese alternativen Szenen aber eben auch so zu Gesicht. Wenn sich unsere Studentengruppe beispielsweise aufspaltet, bekommen wir im Einzelspieler nur die Erlebnisse einer

der zwei Gruppen mit, während im Online-Multiplayer Spieler 2 aktiv die Mitglieder der zweiten Gruppe steuert.

Insgesamt wirkt Little Hope wie der ausgereiftere Bruder von Man of Medan mit weniger Rucklern, optimierten Quick-Time-Events und einer nicht ganz so hakeligen Steuerung. Ansonsten bleibt das Spiel dem Geist seines Vorgängers dank der gruseligen Atmosphäre, den böse gesetzten Jumpscare und der spannenden Story mit verschiedenen Enden treu. Idealerweise erlebt man den Gruseltrip definitiv mit einem Online-Freund, so oder so erwarten einen in Little Hope aber vier bis fünf kurzweilige Horrorstunden mit hohem Wiederpielwert.

ALEXANDER BERNHARDT

Das Entwicklerstudio Supermassive Games hat seine Hausaufgaben gemacht. Die Kritik an Man of Medan wurde ernstgenommen und die Verbesserungen können sich sehen lassen. Keine Ruckler, die Steuerung geht leichter von der Hand und die Quick-Time-Events sind nicht mehr ganz so überraschend. Die Hexenprozesse sind mindestens genauso fesselnd wie die Geschehnisse auf dem unbemannten Dampfschiff und der Online-Koop ist wie in Man of Medan super. Das seichte Gameplay ist aber natürlich trotzdem Geschmackssache und das fehlende Charisma unserer Protagonisten ist wirklich schade. Auf jeden Fall freue ich mich schon sehr auf den dritten Teil und den nächsten Auftritt des mysteriösen Kurators.

Pro & Contra

- ➕ Wunderbar gruselige Atmosphäre
- ➕ Spannende Geschichte
- ➕ Hoher Wiederpielwert
- ➕ Weitere Szenen im Online-Koop
- ➕ Kurator kommentiert Entscheidungen
- ➖ Größtenteils unsympathische Protagonisten
- ➖ Ende lässt einen mit offenen Fragen zurück
- ➖ Alleine kann man nicht alle Spielszenen sehen
- ➖ Curator's Cut nur für Vorbesteller
- ➖ Couch-Koop eher langweilig

Wertung
play⁵

8 von 10

Infos

TERMIN	30. Oktober 2020
USK	nicht geprüft
PREIS	ca. 30 Euro
HERSTELLER	Bandai Namco
ENTWICKLER	Supermassive Games

Die kurzen Zeitsprünge ins Jahr 1692 sind kurzweilig und spannend. Was wohl der Priester im Schilde führt?



Spielegerisch und grafisch ist NBA 2K21 ein spektakulärer Slam-Dunk, doch die Gier nach Mikrotransaktionen nervt auch in der Next-Gen-Fassung.

NBA 2K21

Die Next-Gen-Version der Basketball-Simulation überzeugt spielerisch, leistet sich aber auch bekannte Fehler.

SPORTSPIEL | Die Version für PS4, Xbox One und PC erschien bereits Anfang September und hinterließ sowohl bei uns als auch bei den Spielern gemischte Gefühle. Spielerisch hatte sich seit der Vorjahresversion nicht allzu viel getan, doch kleinere Anpassungen sorgten erneut für tolles Gameplay. Einen ganz bitteren Beigeschmack hinterließen jedoch die Modi MyCareer sowie MyTeam, denn dort war Fortschritt nur durch ermüdenden Grind oder Mikrotransaktionen möglich. Sind dies Fehler der Vergangenheit oder nimmt NBA 2K21 seine Gier mit in die neue

Konsolengeneration? Wir haben die Next-Gen-Variante der Basketballsimulation getestet und verraten es euch.

Alter und neuer Käse

Nun, wir spannen euch nicht weiter auf die Folter und beantworten die Frage nach den Mikrotransaktionen direkt: Ja, sie sind wieder drin. Ob nun im Karrieremodus, in dem man die Story eines selbst-erstellten Spielers verfolgt und diesen langsam zum Basketballstar aufbaut oder im FIFA-Ultimate-Team-ähnlichen MyTeam – wer nicht seeeeeehr viel Zeit investiert

oder eben für Echtgeld Virtual Credits kauft, der wird nicht wirklich vorankommen. Man verdient zwar auch durch spielerische Leistungen VC, doch gerade Skill-Punkte in der Karriere sind sauteuer. Das Spiel weist einen aber gütiger Weise immer sofort darauf hin, dass man ja VC kaufen könnte. Nein, danke. Da passt es auch ins Bild, dass Käufer der Standard-Version für PS4 oder Xbox One kein Gratis-Next-gen-Update bekommen wie es beispielsweise bei FIFA 21 oder Dirt 5 der Fall ist. Nur, wer damals die teurere Mamba Forever Edition gekauft hatte, darf gra-

tis upgraden, alle anderen dürfen für die PS5-/Xbox-Fassung erneut löhnen. Allein für MyCareer sollte man das sicher nicht, denn hier wird die gleiche Story geboten wie schon in den Last-Gen-Versionen. Allerdings ersetzt „The City“ nun den Nachbarschaftsmodus. In der Stadt gibt es verschiedene Gebiete mit unterschiedlichen Events und Quests. Hier wird NBA 2K21 tatsächlich zum Basketball-RPG. Allerdings dauert es auch hier ewig, bis man mal in die City darf, denn man muss erst Matches in Rookieville absolvieren und dann fühlt sich die Stadt auch noch sehr leer



Als GM darf man nun auch RPG-Elemente aktivieren. Das bedeutet: Man kann unvertonte und ziemlich doofe Gespräche mit Angestellten führen.





an. Hier wurde viel Potenzial verschenkt. Zusätzlich kann man seinen Spieler nicht aus der Last-Gen-Fassung übernehmen. Neuer Grind – Yay! Und wo wir gerade schon bei Kritik sind: Die Menüs in MyNBA sind arg verschachtelt, die angeblichen RPG-Elemente im GM-Modus sind aufgesetzte, unvertonte Dialoge mit den Angestellten und nun gibt es zwar auch mit „The W“ eine Karriere für weibliche Athleten, diese bietet allerdings keine Story und man startet direkt in der WNBA statt in der Highschool oder auf dem College.

Auf dem Court überragend

Ist Next-Gen-NBA-2K21 also eine Enttäuschung? Absolut nicht, denn so ärgerlich die genannten Mängel auch sind, auf dem Court ist der Titel ein hervorragendes Spiel, das fantastisch aussieht, sich genial anfühlt und noch mehr Basketball-Simulation ist als die Vorgänger. Die Charaktermodelle sehen

absolut grandios aus und sogar die Zuschauer wurden überarbeitet. So ist jetzt noch mehr Stimmung in der Bude als zuvor. Die Reaktionen sind so stark, dass es einem auswärts bei einem engen Playoff-Spiel tatsächlich so vorkommt, als habe das gegnerische Team mit seinen Fans im Rücken einen zusätzlichen Mann auf dem Parkett. Doch vor allem spielerisch begeistert der Titel mit seiner völlig überarbeiteten Physik. Es ist nun nicht mehr möglich, sich an den Hit-Boxen der Gegner vorbeizudrängeln, da jedes Körperteil simuliert wird. Man muss nun wirklich arbeiten und guten Basketball spielen, um unter den Korb ziehen zu können. Zudem kommt es nun mehr auf Größe und Gewicht der jeweiligen Spieler an. Echte Kanten wie LeBron oder Giannis sind natürlich schwer zu stoppen, wenn sie ihren wuchtigen Körper einsetzen, allerdings führt dies nun auch häufiger zu Offensiv-Fouls. Kleinere Spieler

wie ein Damian Lillard hingegen versuchen, einen zu verladen, um dann vorbeizuziehen. Sucht man nun den Körperkontakt in der Defense, spürt man dies am vibrierenden linken Trigger. An der Sprinttaste R2 wiederum spürt man die Ausdauer. Je niedriger die Stamina des Spielers ist desto schwieriger wird es, die Taste durchzudrücken. Auch die Position, aus der man wirft, sowie die Zeit, die man sich für einen Wurf nimmt, spielen nun eine größere Rolle. Steht man frei, bekommt den Ball und wirft sofort, ist die Wahrscheinlichkeit höher, dass der Ball vorbeigeht als wenn man dem Spieler kurz Zeit lässt, die richtige Position einzunehmen. Das erfordert Übung, ist aber großartig umgesetzt. Das Verhalten auf dem Court, die Physik und Kollisionsabfrage, das haptische Feedback, die Reaktion in den Arenen, all das fühlt sich so unglaublich nach der echten NBA an wie noch nie zuvor.

CHRISTIAN DÖRRE

Meinung

„Ich liebe dieses Spiel, aber verabscheue seine freche Gier.“

Christian Dörre Power Coward



Soll ich den Platz hier dafür verwenden, um über die dreisten Mikrotransaktionen abzukotzen? Nee, da ist mir meine Zeit zu schade, mich drüber aufzuregen, stattdessen werde ich den Titel dafür ab und gut ist. Viel lieber möchte ich schreiben, warum ich trotzdem komplett verliebt in NBA 2K21 bin. Basketball fühlte sich als Videospiel noch nie so gut, so echt, so richtig an wie bei der Next-Gen-Version von 2Ks Simulation. Die Physik ist so unglaublich gut gelungen, dass jeder Zweikampf packend ist. Man muss ständig wachsam sein, in der Defense kein Mismatch zu haben, es ist im Gegenzug aber auch total befriedigend, wenn man die Schwäche der gegnerischen Abwehr findet und ausnützt. Einfach super! Dass Käufer der Standard-Last-Gen-Version kein Upgrade bekommen, ist jedoch eine Riesenschweinierei! Tja, hab ich mich doch noch aufgeregt.

Pro & Contra

- Grandiose Präsentation
- Sehr gute Grafik, kaum Ladezeiten
- Abwechslungsreiches Gameplay
- Verbesserte Physik wertet das Spiel klar auf
- Gute Nutzung der adaptiven Trigger
- Unterhaltsame My-Career-Story
- Kaum Ladezeiten, tolle Kommentatoren
- ➖ Leblose City
- ➖ The W ohne Story
- ➖ Aufgesetzte Dialoge im RPG-GM-Modus
- ➖ Teils verschachtelte Menüs
- ➖ MyTeam und MyCareer nur mit hartem Grind oder Mikrotransaktionen machbar

Wertung

play⁵ **7 von 10**

Infos

TERMIN	12. November 2020
USK	ab 0 Jahren
PREIS	ca. 60 Euro
HERSTELLER	2K Games
ENTWICKLER	Visual Concepts





Doom Eternal

The Ancient Gods

Part One

Gnadenlose Action: Die erste Erweiterung zum Shooter-Hit stellt auch Doom-Profis auf eine harte Probe.

EGO-SHOOTER | Klären wir die wichtigste Frage doch zuerst: Euch war Doom Eternal zu schwer? Dann lasst am besten gleich die Finger von The Ancient Gods – Part One. Denn die erste DLC-Erweiterung ist schon auf der normalen Stufe so unbarmherzig, dass das fantastische Hauptspiel dagegen wie ein ausgedehntes Tutorial wirkt.

Blutbad in zwei Akten

Der Name verrät es: The Ancient Gods wird in zwei Teilen veröffentlicht, in Part One erleben wir also nur die erste Hälfte der neuen Geschichte. Die knüpft nahtlos an das Hauptspiel an, das man allerdings nicht besitzen muss, denn The Ancient Gods ist auch eigenständig lauffähig. Am Grundprinzip ändert sich natürlich nix: Nach seinem Sieg über die Kahn Maykr sucht sich der Slayer neuen Streit, diesmal in drei fantastisch gestalteten Levels, die euch wieder kreuz und quer durch die Dimen-

sionen führen und vier bis fünf Stunden beschäftigen sollten. Das Blutbad beginnt auf der UAC Atlantica Facility, einer verregneten Basis mitten im tosenden Ozean – ein angenehm klassischer, stimmungsvoller Schauplatz, der sogar in einem kleinen Tauchgang zum Meeresgrund endet. Danach geht's in die Blutsümpfe der Höhle, wo explosive Pflanzen, dichter Nebel und riesige Tentakelvieher für Abwechslung sorgen. Am Schluss landet der Slayer im überwucherten Urdak, das sich nun unter der Kontrolle der Dämonen befindet. Etwas schade: Anders als im Hauptspiel kehrt ihr zwischen durch nicht mehr in eure fliegende Festung zurück, die hat id Software diesmal kurzerhand gestrichen.

Fantastische Schauplätze

Alle Levels kommen wie gewohnt mit einigen Secrets und kleineren Umgebungsrätseln daher, dazu zählen auch wieder die umstritte-

nen Sprungeinlagen, in denen ihr an Stangen entlangschwingen und an Wänden raufklettern müsst. Insgesamt gibt es aber weniger Geheimnisse zu entdecken als im Hauptspiel, was schlichtweg daran liegt, dass ihr keine neuen Upgrades finden müsst. Euer Slayer ist nämlich vollständig ausgerüstet, alle Waffen, alle Runen, alle Verbesserungen sind von Anfang an freigeschaltet. Ihr erbeutet im Spielverlauf lediglich drei neue Runentypen, die in einen vierten, zusätzlichen Slot eingesetzt werden. Eine davon lässt euch beispielsweise ein verlorenes Extra-Leben zurück verdienen, sehr nützlich! Leider gibt es aber überhaupt keine neue Ausrüstung für den Slayer, ihr nutzt exakt die gleichen Waffen, Upgrades und Moves wie im Hauptspiel. Das ist ein bisschen enttäuschend, schließlich gab es schon im Hauptspiel größtenteils die gleichen Knarren wie in Doom (2016).

Viel Glück und viel Sägen!

Doom Eternal wurde vor allem für seine schweißtreibenden Arena-Kämpfe gefeiert, in denen man ganze Dämonenhorden in irrem Tempo von der Bildfläche putzt. The Ancient Gods setzt in dieser Hinsicht überall einen drauf: Kleine Gefechte gegen einzelne Gegner sind seltener geworden, stattdessen nehmen die Arena-Gemetzel nun den Großteil der Spielzeit ein, teilweise wirken sie regelrecht aneinandergereiht. Diese Kampfsequenzen sind zwar genau so fantastisch spielbar wie in Doom Eternal, allerdings werfen sie uns derart viele Gegner entgegen, dass sie sich mitunter gestreckt anfühlen. Zehn Minuten und mehr pro Kampf sind keine Seltenheit, damit erinnern die Blutbäder eher an die optionalen, besonders fordernden Slayer-Tore, die man im Hauptspiel mit einem Schlüssel öffnen musste. Auch in Ancient Gods gibt es wieder drei dieser Tore, allerdings stehen sie im Vergleich zum restlichen





Ghostbusters: Die neuen Geister verpassen anderen Dämonen einen kräftigen Buff. Wir können sie nur mit dem Plasmastrahl endgültig besiegen.

Spiel kaum noch heraus. Allein das spricht Bände darüber, wie knifflig die drei neuen Levels geraten sind.

Die Entwickler schleudern euch von Anfang an die dicksten Feinde aus dem Hauptspiel entgegen. Da spawnen auch mal mehrere Cyberdemons und Barons of Hell auf einmal, teilweise in Levelbereichen, wo ihr sie am wenigsten erwarten würdet, stets flankiert von Unmengen kleinerer Dämonen wie Imps oder Zombies, die euch dringend nötige Lebenspunkte, Schildenergie und Munition liefern. Und erinnert ihr euch noch an die übertrieben schnellen Marauder aus dem Hauptspiel? Glückwunsch, in Ancient Gods dürft ihr zwei von ihnen gleichzeitig bekämpfen. Kleiner Tipp: Gar nicht lang fackeln und gleich die BFG 9000 auspacken...

An der Schmerzgrenze

Das alles wäre schon unbarmherzig genug, doch die Dämonen bekommen noch weitere Verstärkung in Form von drei neuen Gegnertypen. Zwei davon – Geschütztürme und korruptierte Blood Maykr – lassen sich nur mit präzisen Treffern schnell und effektiv ausschalten.

Der Sniper-Aufsatz für die Schwere Kanone und die Balliste gewinnen deshalb stark an Bedeutung. Der dritte neue Gegnertyp ist eine Geisterform, der andere Dämonen erheblich verstärkt. Erst wenn man ihre Wirtskörper zerstört, wird der Geist freigesetzt. Danach ist Tempo gefragt: Nur mit dem Beam-Aufsatz der Plasmakanone lassen sich die blauen Viecher endgültig zerstören, sonst besetzen sie einen weiteren Dämon und das Spielchen beginnt von vorne. Hinzu kommen noch die bekannten Buff-Totems, außerdem tauchen von Zeit zu Zeit gestärkte Versionen von Dämonen auf, die noch schneller und härter austeilen als gewohnt.

Rechnet man das alles zusammen, die neuen Gegner, die Totems, die Stärkungsformen und die schier Massen an schweren Dämonen, die hier minutenlang auf euch einstürmen, gerät die Balance zum Teil heftig ins Wanken: Auf normaler Schwierigkeitsstufe fühlt man sich häufiger in die Enge gedrängt als noch im Hauptspiel, wer hier nicht Superheldenreflexe an den Tag legt und unbeirrt Lebenskraft, Munition und Rüstung nach-

tankt, hat keine Chance mehr. Der Effekt: Manche Kämpfe können tatsächlich auch mal nerven, weniger wäre hier mehr gewesen. Das gilt auch für den letzten Bosskampf, der uns zig Anläufe gekostet hat. Am Ende erbarmte sich das Spiel und bot uns schließlich eine extra starke Rüstung an, im Grunde ein spieleigener Cheat, um uns über die Ziellinie zu bringen. Normalerweise hätten wir solche Hilfen abgelehnt, verstößt ja gegen die Gamer-Ehre und so. Diesmal schließen wir aber ein. Wir wollten es einfach nur noch hinter uns bringen. Immerhin hat es sich aber gelohnt: Die Schlusssequenz liefert nochmal einen coolen Story-Twist und wirft einen bedrohlichen Schatten auf das nächste Kapitel, an dem id Software bereits arbeitet!

The Ancient Gods: Part Two hat noch keinen Releasetermin. Part One ist für ca. 20 Euro als Download-Fassung erhältlich und eigenständig lauffähig. Für 30 Euro könnt ihr Part One und Part Two auch als Season Pass kaufen. Der Battlemode-Multiplayermodus ist in allen Versionen enthalten.

FELIX SCHÜTZ

Meinung

„Grandiose Action? Klar! Aber auch etwas zu viel des Guten.“

Felix Schütz Redakteur



id Software scheint fest davon auszugehen, dass man das Hauptspiel gemeistert hat, bevor man sich an The Ancient Gods wagt. Das ist bei einem Add-on natürlich nicht verkehrt, allerdings hätte es dann vielleicht eine Art Warnhinweis gebraucht, schließlich ist es auch eigenständig lauffähig. Ich hatte überhaupt keine Probleme mit Doom Eternal, im Gegenteil – ich habe es geliebt! Doch The Ancient Gods ist mir auf normaler Stufe zu schwer geraten. Ja, es ist schaffbar, die neuen Levels sind toll und die Action spielt sich immer noch großartig. Aber es ist manchmal auch regelrecht nervig, weil sich einige Kämpfe unfair anfühlen oder einfach kein Ende nehmen wollen. Wie soll das erst in Part Two werden? Meine Bitte an die Entwickler: Entweder den Anspruch im nächsten Add-on spürbar runterfahren oder dem Slayer ein paar neue Tricks und Waffen spendieren, mit denen er sich besser zur Wehr setzen kann. Sonst bleibt mir künftig wohl nur noch der leichte Schwierigkeitsgrad, um das Ende der Story zu erleben. Und das kann doch nicht der Sinn hinter einem Add-on sein.

Pro & Contra

- Drei toll designte Levels
- Viel Action, wenig Leerlauf
- Knüpft gelungen an das Hauptspiel an
- Rasend schnelle, exzellent spielbare Kämpfe
- Gewohnt starker Soundtrack
- Einige paar coole, überraschende Momente
- Eigenständig lauffähig
- ➖ Keine neuen Waffen oder Gadgets
- ➖ Einige Kämpfe übertrieben lang und schwer
- ➖ Neue Gegnertypen erfordern hohe Präzision
- ➖ Außer drei neuen Runen nix freizuschalten
- ➖ Unverändert: Die umstrittenen Sprungeinlagen
- ➖ Vier bis fünf Stunden Spielzeit für 20 Euro

Wertung

play⁵

8 von 10

Infos

TERMIN	20. Oktober 2020
USK	ab 18 Jahren
PREIS	ca. 20 Euro
HERSTELLER	Bethesda
ENTWICKLER	id Software



Die verworrene Story rund um den Slayer, die Maykr und Dämonen wird nahtlos fortgesetzt, das Ende der Geschichte erleben wir aber erst in Part Two.



Die drei brandneuen Levels sorgen zwar für Abwechslung, doch beim Design bleibt man wieder sehr nahe am großartigen Hauptspiel.

Freie Bahn mit Marzipan! In Hot Pursuit Remastered lädt EA zur alljährlichen Arcade-Rennspiel-Sause aus dem Need-for-Speed-Franchise.



Need for Speed

Hot Pursuit Remastered

Seit Jahren fordern Need-for-Speed-Fans eine Neuauflage von Underground 2 oder Most Wanted. Jetzt bekommen sie Hot Pursuit Remastered. Ein adäquater Ersatz?

RENNSPIEL | Im Laufe ihrer gut 25-jährigen Lebensgeschichte hat die Need-for-Speed-Reihe nun schon einiges durchgemacht: In den 90ern ursprünglich mal als rasantes Katz-und-Maus-Spiel zwischen Rasern und Polizisten gestartet, entwickelte sie sich über die Jahre hinweg erst zum Untergrund-Tuning-Paradies, dann zur seriösen Renn-Simulation und schließlich sogar zum weltumspannenden Racing-MMO. In diesem Jahr versucht sich die Serie nun erneut an etwas komplett Neuem, indem sie nochmal etwas komplett Altes ausprobiert. Mit Need for Speed: Hot Pursuit Remastered erscheint nämlich die erste originalgetreue Neuauflage eines NfS-Klassikers. Diese Entscheidung sorgte bereits zur Ankündigung vor gut einem Monat für Stirnrunzeln:

Warum hat sich Publisher EA ausgerechnet für Hot Pursuit und nicht einen anderen Teil entscheiden? Um das zehnjährige Jubiläum des Originals zu feiern? Oder zu Ehren von Entwickler Criterion Games, der die NfS-Serie zu Beginn dieses Jahres wieder von Ghost Games übernahm? Über die Gründe lässt sich weiterhin nur mutmaßen. Tatsache ist: Das Remaster erschien bereits am 6. November für die PS4 und will dabei sowohl Fans der Urfassung als auch Neulingen ein spaßiges Renn-erlebnis bieten.

Burnout trifft Need for Speed

Im Fokus von Hot Pursuit standen und stehen ein paar Neuerungen, durch die nun auch Action-Fanatiker mehr auf ihre Kosten kommen sollen: Entwickler Criterion Games, be-

kannt durch die Burnout-Reihe, hatte sich stark von seinen vorherigen Werken inspirieren lassen und viele Elemente des Karambolage-Klassikers mit in sein neues Projekt übernommen. In der Praxis bedeutet das: In Hot Pursuit Remastered fliegen ordentlich die Fetzen! Ein ausgefeiltes Schadensmodell dürfte ihr euch deshalb aber noch lange nicht erhoffen. Kratzer, gesprungene Scheiben und flatternde Heckschürzen sind auch hier das höchste der Gefühle. Die kommen durch Takedowns und Crashes in Zeitlupe dafür aber echt spektakulär zustande.

Dazu gesellt sich das serientypische Arcade-Gameplay: Ein realistisches Fahrverhalten gibt's nicht, dafür rasanten Rennspaß mit Adrenalin-Garantie. In Hot Pursuit pfeift man auf Schickimicki-Kram wie Reifenabrieb, Benzinverbrauch, Aerodynamik oder Wettereinflüsse. Ob es nun regnet oder die Sonne scheint, ob ihr über Asphalt oder Dreck rast – das macht gefühlt gar keinen Unterschied. Wichtig ist bloß Gas geben und geschickt um die Kurve driften. Eure zwei besten Freunde sind dabei die Handbremse und der Knopf zur Lachgas-einspritzung. Um die Aufzufüllen, schlängelt ihr euch durch den Gegenverkehr, verursacht Beinahe-Unfälle oder lauert im Windschatten

der Gegner. Das macht die Rennen nochmal deutlich intensiver. Und wenn ihr in Höchstgeschwindigkeit um eine Spitzkehre schlittert, während im Hintergrund laut Pendulum im Radio ballert, dann ist das auf jeden Fall echt unterhaltsam.

Nur anspruchsvoll wird Hot Pursuit beim besten Willen nicht. Es gibt keine abschaltbaren Fahrhilfen, keine Auswahlmöglichkeiten bei Traktions- oder Stabilitätskontrolle, nicht mal manuelle Schaltung! Eure Karosse klebt also auch bei 300 Km/h noch auf der Straße wie Kaugummi an der Schuhsohle. Auch das Fahrverhalten der KI-Raser ist weit weg von Realismus. Da es keine unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade gibt, hilft ein fieser Gummibandefekt dabei, die Rennen spannend zu halten. Selbst wenn ein Konkurrent also aus eigenem Unvermögen in die Leitplanke crasht, dürft ihr ihn alsbald wieder im Rückspiegel begrüßen. Unschön.

Oh wie schön ist Seacrest County!

Etwas hübscher gestaltet sich die Spielwelt von Hot Pursuit: Der fiktive Bundesstaat Seacrest County, angelehnt an die US-Westküste, bietet einen spannenden Mix aus den Strandpromenaden Kaliforniens, den Wäldern Oregons und den Berglandschaften Washingtons.



Inhaltlich hat die Neuauflage einiges mehr zu bieten. Optisch lassen sich aber nur wenige Unterschiede im Vergleich zum 2010er Original finden.



Hier wird also durchaus Abwechslung geboten. Nur besonders lebendig wirkt die Umgebung leider nicht: Wenn ihr die Karte im optionalen Freie-Fahrt-Modus erkundet, müsst ihr schnell feststellen wie leer sie ist. Hier und da begegnen euch mal ein paar KI-gesteuerte Verkehrsteilnehmer, außerdem könnt ihr euch an den neuen Herausforderungen wie „Fahre 15 Minuten bei Höchstgeschwindigkeit“ versuchen oder den Fotomodus ausprobieren. Sonst gibt es aber nicht viel zu sehen: keine Sammelgegenstände, keine Aktivitäten, keinen Tag-Nacht-Rhythmus, kein dynamisches Wetter.

So liegt das Hauptaugenmerk auf der Karriere. Die erzählt zwar keine mitreißende Geschichte, wartet dafür aber mit über 120 Rennevents auf, die auch die Strecken der fünf DLC-Packs des Originals enthalten. Auf denen kämpft ihr in Rennen, Duellen und Zeitherausforderungen um Medaillen – Standardkram eben – oder aber ihr liefert euch in den namensgebenden Hot Pursuits Verfolgungsjagden zwischen Rasern und Cops. Hier kommen auch Hilfsmittel wie Nagelbänder oder EMPs zum Einsatz, mit denen ihr euch Gegner vom Hals halten könnt. Das erinnert ein wenig an die verrückten Power-Ups aus Blur und wirkt in unseren Augen schon fast etwas zu sehr auf Action getrimmt. Nett ist dagegen die Möglichkeit, diese Veranstaltungen auch aus der Polizei-Perspektive spielen zu können, das Blaulicht anzuschalten und eigenhändig Straßenrowdys aus dem Verkehr zu ziehen.

Wohl dem, der Freunde hat

Dazu gesellt sich noch die Multiplayer-Komponente von Hot Pursuit Remastered: Im klassischen Mehrspielermodus tretet ihr plattformübergreifend gegen andere Fahrer an, neuerdings auch in den

zwei neuen Spielvarianten „Alle gegen Alle“ und „Meistgesuchter“. Mit dem Autolog steht euch zudem eine Art soziales Netzwerk für Need-for-Speed-Spieler zur Verfügung, das euch über die Aktivitäten eurer Kumpels benachrichtigt. PorscheProll69 hat eure Bestzeit unterboten? Dann ab auf den Asphalt und zeigt ihm, wer der wahre König der Straße ist! Im Prinzip ist das eine gute Idee, um den Wettkampf zwischen Freunden anzukurbeln – vorausgesetzt ihr habt welche. Denn wenn ihr der einzige eures Bekanntenkreises seid, der Hot Pursuit besitzt dann halten sich die Vorteile des Autologs in Grenzen. Da wäre es vielleicht sinnvoller gewesen, eine Art globalen Highscore einzuführen.

So bleibt als einziger Anreiz fürs Rennfahren nur der Gewinn von Kopfgeld, mit dem ihr neue Fahrzeuge freischaltet. Tunen dürft ihr die allerdings nicht. Zum Launch steht es euch lediglich frei, eure Boliden mit Hilfe des Farbmischers in unterschiedlichen Tönen zu lackieren. Das ist ein ordentlicher Schritt zurück im Vergleich zum letztjährigen Need for Speed: Heat, in dem ihr noch die volle Kontrolle über Look, Handling und Leistung hattet. Immerhin der Umfang des Fuhrparks ist beachtlich: Insgesamt sind über 70 Karossen am Start, die ihr in der Garage bewundern oder euch



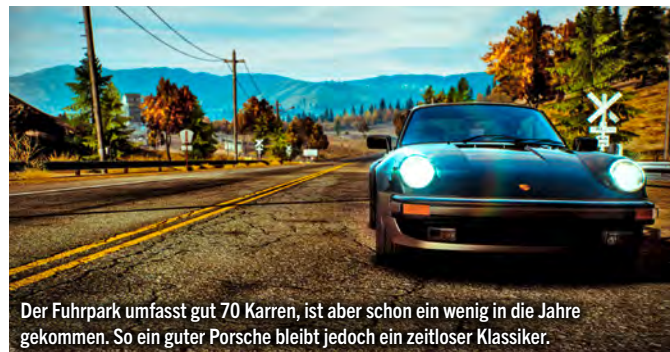
anhand freischaltbarer Videoclips näher vorstellen lassen dürft.

Ist das schon alles?

Dabei fällt auch nochmal die optische Überarbeitung von Need for Speed: Hot Pursuit Remastered auf – wenn auch nur minimal. Ja, die Macher haben an ein paar Stellschrauben gedreht, höher aufgelöste Modelle, Schatten und Spiegelungen, mehr Umgebungselemente, verbesserte Texturen und eine größere Sichtweite eingebaut. Die Racing-Action auf PC und Pro-Konsolen bei 60 FPS und in 4K zu erleben, ist ebenfalls eine nette Sache. Sonst springen aber eben nur wenige nennenswerte Unterschiede im Vergleich zum Original ins Auge.

Was uns dann wieder zur Anfangsfrage zurückbringt: Warum haut EA ein Remaster von Hot Pursuit raus? Die Antwort bleibt auch nach unserem Test noch immer schleierhaft. Klar die Neuauflage ist unterhaltsam, aber auch keine spielerische Offenbarung. Das Autolog-Feature ist nett, aber nicht wirklich ausgereift. Die Grafik ist hübsch, kann mit heutigen Standards aber nicht mehr mithalten. So bleibt der Titel nicht mehr als ein 40 Euro teurer Lückenbüßer, der uns die Zeit bis zum nächsten Need for Speed vertreiben soll – dabei aber nur bedingt Erfolg hat.

DAVID BENKE



Meinung

„Das ist nicht das Remaster, das ich wollte, EA!“

David Benke Redakteur



Auch auf die Gefahr hin, mich zu wiederholen: Die Neuauflage von Need for Speed: Hot Pursuit ergibt für mich einfach keinen Sinn. Abgesehen davon, dass ich mir viel lieber ein Remaster von Underground 2 oder Most Wanted gewünscht hätte, bietet der Arcade-Racer einfach zu wenige Alleinstellungsmerkmale, die ein Comeback rechtfertigen würden: Okay, das Gameplay mit spektakulären Crashes und Takedowns gibt es seit Ende der Burnout-Reihe nicht mehr. Das Autolog-Multiplayer-Feature ist auch eine nette Idee, wenn man ein paar Freunde dazu überredet, das Spiel auch zu kaufen. Aber deshalb ein zehn Jahre altes Spiel nochmal rausbringen? Nein, danke! Nach meinem Gefühl hätte EA dieses Jahr gerne auf ein halbgares Need for Speed verzichten können, um uns dann 2021 lieber mal wieder mit einem richtig guten Serienableger aus den Sitzen zu hauen!

Pro & Contra

- Spaßiges Arcade-Racing-Gamepla
- Spektakuläre Crashes und Takedowns
- 4K und 60 FPS über 120 Rennevents
- Über 70 Karren
- Coop-Perspektive bringt frischen Wind ins Spiel
- Original-DLCs im Spiel enthalten
- Crossplay
- Interessantes Autolog-Feature
- ➔ Leere Spielwelt
- ➔ Keine Fahrhilfen oder andere Anpassungsmöglichkeiten
- ➔ Kaum herausfordernd
- ➔ Nerviger Gummibandeffekt
- ➔ Kein dynamisches Wetter / Tag-Nacht-Rhythmus
- ➔ Keine globalen Highscores
- ➔ Kaum Tuning-Optionen
- ➔ Nur wenige optische Unterschiede zum Original

Wertung

play⁵

6 von 10

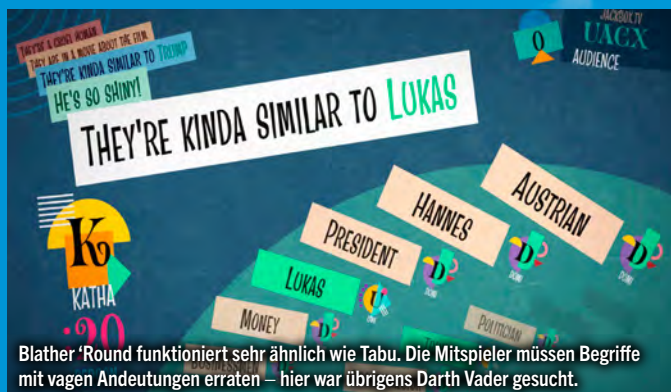
Infos

TERMIN	6. November 2020
USK	ab 12 Jahren
PREIS	39,99 Euro
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	Criterion Games



The Jackbox Party Pack 7

Es ist inzwischen Tradition, dass im Herbst eine neue Ausgabe der Jackbox-Serie erscheint. Wie schlägt sich die verflixte Nummer sieben im Vergleich mit den Vorgängern der Partyspielereihe?



Blather 'Round funktioniert sehr ähnlich wie Tabu. Die Mitspieler müssen Begriffe mit vagen Andeutungen erraten – hier war übrigens Darth Vader gesucht.

PARTYSPIEL | Zugegeben, lokale Partyspiele sind angesichts der aktuellen Pandemielage nicht unbedingt die großen Renner. Aber vielleicht ist eure Großfamilie ja sehr humorvoll und spricht sehr gut Englisch oder ihr lebt in einer kuscheligen Acht-Mann-WG. Alternativ

kann man The Jackbox Party Pack 7 auch über einen Stream zusammen zocken, nebeneinander ist's aber natürlich lustiger (und vermutlich auch feuchtfrohlicher). Was den Aufbau betrifft, bleibt der siebte Teil den Serienkonventionen treu: Fünf unterschiedliche Mini-

spiele wollen euch zum Lachen bringen. Ob es ihnen gelingt, klären wir im Test.

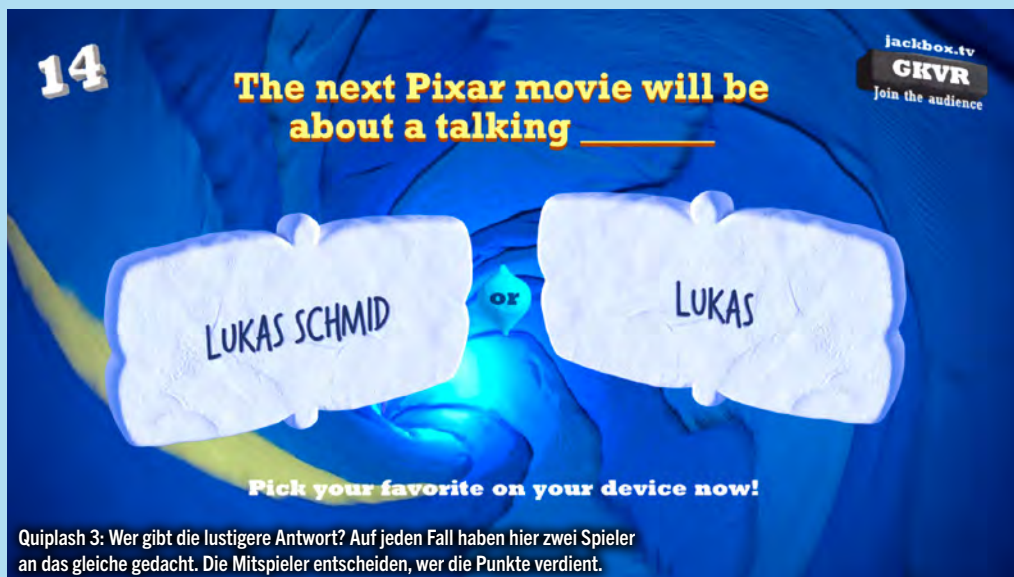
Quiplash 3

Quiplash ist einer der Dauerbrenner und Spaßgaranten der Serie, dementsprechend verwundert es wenig, dass nun die dritte Inkarnation in den Startlöchern steht. Hier geht es ganz einfach darum, lustig

zu sein. Das Spiel stellt euch Fragen, ihr gebt eine (hoffentlich) urkomische Antwort, danach wird euer Vorschlag dem Beitrag des Spielers gegenübergestellt, der die gleiche Vorlage bekam. Das Publikum stimmt darüber ab, was amüsanter ist. Das ist schnell begriffen und unterhält abermals zuverlässig, auch dank der neuen dritten Runde, die ein wenig anders abläuft als im Vorgänger. Von der Spielauswahl abgesehen nutzt man auch in Jackbox Party Pack 7 wieder das eigene Smartphone als Controller. Eine Internetverbindung ist dafür erforderlich, außerdem auch gute bis sehr gute Englischkenntnisse, es gibt keine deutschen Texte.

Champ'd Up

In Paket 7 ist wieder ein Zeichenspiel mit von der Partie – hier geht es darum, einen Kämpfer zu gestalten, der von der Vorgabe inspiriert wird, die jeder Spieler erhält. Es dauert eine Weile, bis das Spiel in Gang kommt, da man ja zunächst mal Finger oder Stylus schwingen muss, außerdem gilt es, einen Gegner für die Kreation eines anderen Spielers zu entwerfen. Wenn man



Quiplash 3: Wer gibt die lustigere Antwort? Auf jeden Fall haben hier zwei Spieler an das gleiche gedacht. Die Mitspieler entscheiden, wer die Punkte verdient.



Mitspieler hat, die sich auf die Kritzelei einlassen, entsteht hier ähnlich viel Spaß wie bei Tee-K.O. aus der dritten Jackbox-Spielesammlung – aber der Zwang zur künstlerischen Betätigung sorgt eben nicht in jeder Personengruppe für Begeisterung. Dazu kommen Bugs, Zeichnungen tauchen zum Beispiel nicht auf dem Fernseher auf, oder die Runde stürzt gar ab. Da bleibt einem das Lachen im Halse stecken, auf eine baldige Linderung der Probleme per Patch ist zu hoffen.

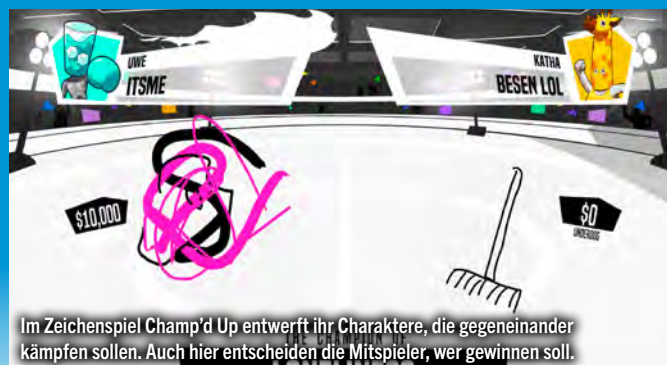
The Devils and the Details

Dieses Spiel sticht heraus, denn es ist komplexer und länger als die übliche Jackbox-Kost. Als Mitglieder einer dämonischen Familie versucht ihr, möglichst „normal“ zu wirken, wofür ihr alltägliche Herausforderungen meistern müsst – macht zum Beispiel einen Termin beim Zahnarzt aus. Oft müssen Familienmitglieder untereinander kooperieren, und auf den Smartphones gilt es, simple Minispiele zu meistern. Dieses Spiel

funktioniert deutlich besser gemeinsam auf dem Sofa als über Streams. Hier geht es – anders, als etwa bei einem Quiplash und dem Gros der Jackbox-Spiele – nicht darum, lustig zu sein, vielmehr entstehen amüsante Situationen ganz von selbst, während man zusammen (oder gegeneinander) für das Familienwohl arbeitet. The Devils and the Details ist aus diesem Grund aber auch stressiger und es braucht mehr Zeit, um reinzukommen – die Mitspieler sollten also einigermmaßen aufmerksam sein.

Talking Points

Vielleicht als Ausgleich für The Devil and the Details fußt Talking Points auf einem sehr simplen Fundament. Spieler bekommen Themen, zu denen sie einen Vortrag halten müssen. Am Ende entscheiden die Zuhörer, welcher Vortrag besonders überzeugend oder einfach nur witzig war. Wie bei Spielen mit Malereigimmick ist das Konzept nicht für Jedermann reizvoll; wer nicht gerne im Rampenlicht steht oder einfach



über wenig Spontaneität verfügt, wird an Talking Points nicht so viel Freude haben.

Blather 'Round

Dieses Spiel ist sehr Spaßig, wenn man denn über hervorragende Englisch-Kenntnisse verfügt. Denn hier müssen Begriffe anhand sehr vager Hinweise erraten werden, also ein bisschen wie im bekannten Gesellschaftsspiel Tabu. Je schneller die Mitspieler das gesuchte Wort oder den Namen raushaben, desto mehr Punkte bekommt der Fragesteller, und für die korrekte Antwort erhält auch der Rater wertvolle Punkte. Die Runden gehen fix, das Prinzip ist schnell verinnerlicht, gelegentlich ist das Ganze auch noch ziemlich lustig. Ein mehr als solider Abschluss für das Jackbox-Paket!

Alles in allem ist die Spielauswahl von Jackbox Party Pack 7 besser als die des letzten Teils, auch die Mischung stimmt, da bekommt jeder was für seinen Geschmack. Sehr ärgerlich sind aber die Bugs

und Abstürze, die nicht PC-exklusiv sind, sondern auch in den Versionen für alle anderen Plattformen auftreten.

KATHARINA PACHE

Meinung

„Sonst gab es immer Ausreißer, dieses Mal sind alle Spiele gut!“

Katharina Pache Redakteurin



Natürlich hängt es aber auch von der Zusammensetzung, dem Pegel und der Verfügbarkeit von Mitspielern ab, mit welchem der fünf Games man nun den meisten Spaß hat. Ich liebe Zeichenspiele, aber ich habe zu akzeptieren gelernt, dass es nicht jedem so geht (trotzdem wollen immer alle Tee-K.O. spielen, seltsam). Ich habe nun öfter gehört, dass Menschen ein Quizspiel in dieser Sammlung vermissen, deshalb habe ich es mal bei den Contra-Punkten angemerkt, aber in dieser Hinsicht bin ich schmerzfrei. Meistens sind die Quiz-Fragen in Jackbox-Spielen so eng mit der US-amerikanischen Popkultur und allerlei kulturellen Bezügen durchsetzt, dass ich einfach gar keinen blassen Schimmer habe, wovon gerade geredet wird. So ein bisschen taucht dieses Problem aber auch bei Blather 'Round auf, falls eure Freunde nicht gerade wandelnde Trivia-Lexika sind, ist es ganz schön schwierig, einige der gesuchten Begrifflichkeiten zu erraten.

Pro & Contra

- Sehr gute Spielemischung
- Garantiert in großer Runde viel Spaß
- Wieder mit einem Zeichenspiel
- Tolle Musikuntermalung
- Schöne, charmante Präsentation
- ➖ Keine Chance ohne Englischkenntnisse
- ➖ Bugs und einige Abstürze
- ➖ Diesmal ohne Quiz-Spiel



Wertung

play⁵

7 von 10

Infos

TERMIN	15. Oktober 2020
USK	nicht geprüft
PREIS	ca. 25 Euro
HERSTELLER	Jackbox Games Inc.
ENTWICKLER	Jackbox Games Inc.



PS4 XIII

Das Remake von XIII könnte theoretisch wunderbar sein, denn es bietet eine interessante Story mit vielen Wendungen. Jedoch ist es abseits davon ein Totalausfall.

EGO-SHOOTER | 17 Jahre nach XIII nun also das Remake. Das Original, eine Spiel-Umsetzung des gleichnamigen, belgischen Comics, wird von Fans bis heute gefeiert. Die Geschichte des Story-Ego-Shooters dreht sich um den titelgebenden Protagonisten XIII, der sein Gedächtnis verlor und scheinbar die Schuld an der Ermordung des Präsidenten trägt. Da er sich aber nicht daran erinnern kann, versucht XIII seine Unschuld zu beweisen und nimmt uns mit auf eine Reise voller Action und fliegender Kugeln. XIII setzt alles daran, wissen zu lassen, dass ihr in einem Comic-Spiel seid. So sind fast

alle Cutscenes in Bilder aufgeteilt, genau so wie in einem Comic-Heft. Dazu ist alles sehr stark durch Cel-Shading stilisiert, der den Comic-Look weiter hervorhebt. Dieses Stilmittel ist jedoch aus unerfindlichen Gründen im Remake ein wenig zurückgeschraubt worden, was es weniger wie einen Comic wirken lässt. Bevor ihr, klassischerweise ohne Gedächtnis, an einem Strand aufwacht, bekommt ihr eine Sequenz präsentiert, die euch zeigt, dass der Präsident der Vereinigten Staaten erschossen wurde. Und scheinbar trägt ihr die Schuld daran. Leider tritt hier schon der erste Bug

auf, denn Tonspur und Video sind komplett zeitversetzt. Das stoppt die Immersion leider prompt und lässt euch eher über die Asynchronität der Szene schmunzeln. Bugs ziehen sich durch das gesamte Spiel hindurch: Manchmal kommt der Ton zu spät, manchmal zu früh und hin und wieder ist er gar nicht existent oder es ruckelt einfach immens. Obwohl die Geschichte wirklich interessant geschrieben und schön durch den Comic-Stil präsentiert ist, dazu noch mit einigen unerwarteten Wendungen bis zum Schluss hin daherkommt, kann man sie kaum ernst nehmen, denn die vielen verschiedenen Bugs reißen euch immer wieder raus. So war etwa bei einer der wichtigsten Sequenzen im Spiel gar nix zu hören. Durch Comic-Strip-Einblendungen hat XIII einen einzigartigen Stil, die Story zu transportieren. Ihr fühlt euch durchgehend wie in einem US-Agenten-Film. Schade, dass selbst die Einblendungen nicht immer korrekt funktionieren, denn einige Male könnt ihr in den Ausschnitten nur Charaktere sehen, während der Hintergrund nicht lädt.

Weg in das Bild geladen ist, werdet ihr nicht mehr als eine „XIII“-FPS-Diashow sehen. Wie das Ganze im Kampfaussehen könnt ihr euch selbst ausmalen. Die Action-Abschnitte könnten eigentlich sehr spannend sein. Jedoch merkt ihr schnell, dass das „I“ in KI hier nicht ganz passt. Feinde verhalten sich so unlogisch und dämlich, dass ihr nicht das Gefühl habt, gegen Menschen, sondern gegen Schießbudenfiguren mit scharfen Waffen zu kämpfen. Die Bosse toppen das Ganze noch. Die meisten „Big Bads“ versuchen nämlich einen Großteil der Zeit wegzurennen, um euch aus der Ferne aufs Korn zu nehmen. Solange ihr also schlicht und einfach hinterherrennt, könnt ihr ihnen gelassen so viele Ladungen Blei ins Gesicht jagen, wie ihr wollt. Und auch die KI der restlichen Spießgesellen lässt sich in der Regel schnell und einfach austricksen. Außerdem ist das Gameplay eine einzige Katastrophe. Animationen beim Nachladen oder Feuern erinnern an Shooter aus den frühen 90ern. Trefferfeedback ist lediglich in Form eines Schriftzuges über den Gegnern vorhanden. Letzteres benötigt ihr auch dringend, denn die Widersacher fallen erst eine gute Sekunde nach dem finalen Treffer um. Der Ablauf ist dabei immer der Gleiche: Der Feind schreit „ARGH!“, danach fliegt die Waffe auf magische Weise aus seinen Händen und er fällt wie eine steife Holzfigur um. Damit die Sache richtig spannend wird, setzt auch während der Kämpfe regelmäßig der Ton aus. Das eine Mal schweigen die



Alles muss, nix kann

Das Gameplay besteht aus actionreichen Passagen voller Ballerei und Stealth-Abschnitten. Und Fehlern. Jeder. Menge. Fehlern. Bevor irgendetwas erklärt wird, sei gesagt, selbst wenn nichts passiert und ihr euch einfach nur umschaut, gibt es Framerate-Einbrüche. Der Titel des Spiels ist hierfür wohl sehr passend, denn sobald mehr als ein simpler

Waffen, das andere Mal bleibt die Umgebung still und teilweise fehlt der komplette Ton. Die Stealth-Aktionen sind halbwegs abwechslungsreich und teilweise kreativ gestaltet. So schleicht ihr hinter Gegnern her und müsst diese lautlos ausschalten, oder könnt euch mithilfe eines Greifhakens durch Sicherheitssysteme oder über Abgründe hangeln. Doch auch hier liegen wieder technische Probleme vor. Die Physik des Hakens ist aus dem letzten Jahrzehnt und erinnert eher an Worms, denn an Action-Titel. Mit ein wenig Geschick könnt ihr eine unfassbare Geschwindigkeit erreichen und über die halbe Karte fliegen, was natürlich zu unschönen Glitches führt. Sonderlich spannend sind die Spionageaufgaben aber trotz ihrer Kreativität nicht. Sie stellen höchstens eine nette Abwechslung zu den Feuergefechten dar. Auch Dinge wie das klassische „durch Lüftungsschächte krabbeln“, sind beim ersten Mal vielleicht noch spannend, spätestens beim fünften Einsatz aber nur noch langweilig und zeitraubend. Geht es darum, Gegenspieler heimlich auszuschalten, könnt ihr euch von hinten an sie heranschleichen, um sie mit einem Schlag in die Bewusstlosigkeit zu befördern. Oder ihr macht es euch einfach und schießt ihnen eine Kugel in den Kopf. Die zweite Option ist dabei eher zu empfehlen. Denn durch die ständigen Ruckler gehen eure Attacken gerne mal ins Leere. Feinde, die auf eure Angriffe reagieren, bevor ihr sie überhaupt berührt habt, sind keine Seltenheit. Dazu könnt ihr euch nie sicher sein, wann ihr gesehen werdet. Manchmal könnt ihr fünf Meter vor jemandem stehen, ohne dass er alarmiert wird. An anderen Stellen werdet ihr

über 20 Meter Abstand und mehrere Meter Höhenunterschied gesichtet. Wahlweise auch mal durch mehrere Wände hindurch. Deswegen: einfach schießen! Selbst wenn Gruppen von Soldaten vor euch lauern, könnt ihr in der Regel einen nach dem anderen ausschalten. Stirbt einer von ihnen, bleiben die anderen stehen und schauen sich überrascht um, fast schon als wollten sie die folgenden Kopfschüsse erhalten. Glücklicherweise gibt es dank des Remakes aber regelmäßige Speicherpunkte, die es im Original nicht gab.

Genial daneben

Was in XIII funktioniert, ist der Soundtrack. Dieser hat sich zum Original zwar nicht geändert, kann sich aber sehen, oder eher hören lassen. Egal ob ihr jemanden be-lauscht, in eine Basis eindringt oder euch in einer Schießerei befindet, der Soundtrack untermalt immer perfekt die Stimmung, die gerade herrscht. Was an der Soundkulisse jedoch nicht stimmt, ist die Abmischung. Manchmal hört ihr Charaktere, die 30 Meter weit entfernt sind, klar und deutlich. Andere Male hören sich Charaktere, die direkt vor euch stehen, an, als wären sie hinter zwei Wänden versteckt. Oder ihr hört starken Regen, der gar nicht vorhanden ist und des Öfteren passiert es, dass Soundeffekte oder Musik wichtige Dialoge komplett übertönen. Dazu ist die Sprachausgabe sehr inkonsequent. Manche Charaktere sind top vertont, während andere kaum unpassender klingen könnten. Gegnerische Einheiten haben bis zum Ende des Spiels allesamt die gleichen Stimmen und lediglich zwei bis drei verschiedene Ausrufe. Wie oft der Schrei „ALARM!“ zu hören



ist, auf den meistens niemand reagiert, lässt sich kaum mehr zählen.

Ein Mittelfinger an Fans

Das Remake von XIII ist eine Beleidigung gegenüber Fans des Originals. Die schöne Story der Comicvorlage wird durch konstante Bugs in Gameplay und sogar Story-Sequenzen gestört. Dazu sind Mechaniken, die in einem Remake angepasst gehören, wie die KI oder die Physik des Greifhakens, unverändert geblieben. Zudem sind die Animationen unglaublich steif und Ladezeiten von einer halben Minute und mehr keine Seltenheit. Übrigens, die aufgezählten Bugs waren noch lange nicht alle, die uns begegnet sind. Dieses „Remake“ ist ein Downgrade im Vergleich zum Original! Dort gab es weder konstante Framerate-Einbrüche, noch falsche Tonsuren. Im besten Fall wäre der Titel „Remastered“ für XIII Remake angebracht. Denn von einem Remake erwartet man eigentlich eine Überarbeitung in größerem Stile, momentan zu sehen bei Demon's Souls. Jedoch wäre auch das Wort „Remastered“ eine krasse Übertreibung. Für alle, die sich auf das Remake gefreut haben, soll es in Zukunft Besserung geben. Entwick-

ler Microids hat sich bereits für das fehlerhafte Spiel entschuldigt und verspricht Besserung. Das ist jedoch abzuwarten, denn wie ihr seht, gäbe es einiges zu beheben.

YANNIK CUNHA & PHILIPP SATTLER

Meinung

„Bugsnax hat wahrscheinlich weniger Bugs als XIII“

Yannik Cunha Freier Autor



XIII zu testen, hatte einen gewissen Unterhaltungswert. Ich habe oft gelacht, jedoch nie aus Gründen, die das Spiel wollte. Für 5 Euro vom Krabbeltisch könnte man sich überlegen, es zu kaufen: für einen Abend mit Freunden und unvernünftig viel Alkohol. „Jeder Bug, ein Shot“ und nach einer Stunde seid ihr sicherlich gut bedient.

Pro & Contra

- ➕ Gute Story
- ➕ Gelungener Soundtrack
- ➕ Schöner Grafikstil ...
- ➕ ... der leider abgeschwächt wurde
- ➖ Unzählige Bugs
- ➖ Künstliche „Intelligenz“
- ➖ Miese Bosskämpfe
- ➖ Stellenweise fehlender Sound
- ➖ Kaum Treffer-Feedback
- ➖ Unbefriedigendes Gunplay
- ➖ Miserable Soundabmischung
- ➖ Viel zu lange Ladezeiten
- ➖ Ständige Framerate-Einbrüche
- ➖ Steife Animationen



Wertung

play⁵

2 von 10

Infos

TERMIN	10. November 2020
USK	ab 16 Jahren
PREIS	ca. 50 Euro
HERSTELLER	Microids
ENTWICKLER	Playmagic



Ghostrunner

Das Mirror's-Edge-ähnliche Gameplay Ghostrunners macht eine Mordslaune, wenn wir nicht aufgrund der happigen Schwierigkeit vorher den Controller durchs Zimmer pfeffern.



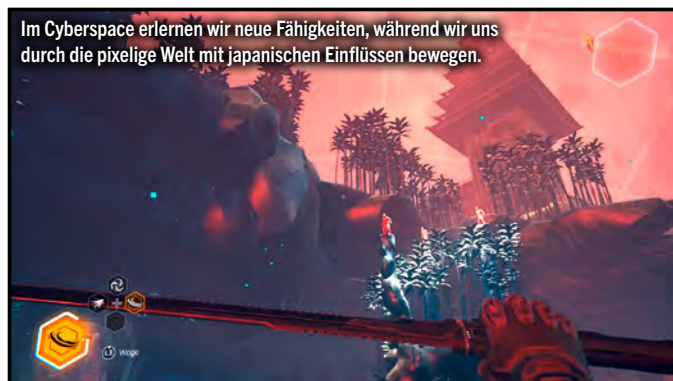
ACTION | In schwindelerregenden Höhen springen wir in einem Affentempo von Wand zu Wand, während die Projektile nur so umher fliegen. Ein letzter Enterhaken zieht uns an den Feind heran, doch das Blei ist schon auf dem Weg zu uns. Der ersten Kugel weichen wir dank der Zeitlupenfunktion aus, die Zweite lassen wir mit einem gekonnten Schwertschlag abprallen und schleudern sie sogleich auf den Feind zurück. Am Ende stürzen wir uns auf den letzten Gegner, der mit einem einzigen Schlag unseres Katanas in zwei Hälften geteilt wird. Das ist Ghostrunner! Ghostrunner ist aber auch das ständige Scheitern, getroffen werden und fallen, zu langsam und zu schlecht sein. Die Entwicklerstudios One More Level, 3D Realms und Slippgate Ironworks haben gemeinsam mit den Publishern 505 Games und All in! Games nicht nur

ein unfassbar schnelles und schweres Spiel erschaffen, sondern auch ein unfassbar gutes. Uns verschlägt es in den sogenannten Dharma-Tower. Ein übergroßer Wolkenkratzer, der eine ganze Stadt in sich birgt. Dort kämpft die Menschheit zurückgezogen um ihr Überleben, da der Rest der Erde mittlerweile nicht mehr bewohnbar ist. Regiert wird das Gebäude von der Wissenschaftlerin Mara, auch Schlüsselmeisterin genannt. Diese lässt jeden verhungern und in Armut dahinvegetieren, der ihr nicht die Treue geschworen hat. Wir spielen in diesem Szenario den letzten lebenden Ghostrunner, ein Kampfcyborg, der vor 20 Jahren im Duell mit der Schlüsselmeisterin den Kürzeren gezogen hat. Nun wurden wir aber von Widerstandskämpfern repariert, um die Wissenschaftlerin erneut zu stellen und die Menschheit vor dem Untergang zu

bewahren. Die Story in Ghostrunner gewinnt zwar keinen Oscar, funktioniert als Bindeglied zwischen den Levels aber ziemlich gut. Leider ist der Geschichtsverlauf, der übrigens stark an Portal 2 erinnert, sehr vorhersehbar. So wussten wir nach spätestens dem zweiten der 17 Levels, wie die Charaktere sich entwickeln werden. Die meisten davon treffen wir im Spiel übrigens nicht, dafür haben wir aber unsere Verbündeten durchgängig per Funk im Ohr. Das ist aber nicht weiter schlimm, da die englische Vertonung wunderbar gelungen ist. Auf eine deutsche Sprachausgabe müssen wir leider verzichten, aber immerhin stehen uns wahlweise deutschsprachige Untertitel zur Verfügung. Bewohner des Towers treffen wir im Spiel aufgrund einer Ausgangssperre übrigens nicht. Die einzigen Menschen, auf die wir treffen, sind Gegner.

Butterweiche Steuerung

Das Gameplay in Ghostrunner kann man wohl am besten als ein schnelleres und actionreicheres Mirror's Edge beschreiben. Wo wir in der City of Glass nur recht selten auf Gegner stoßen, spielt der Kampf in Ghostrunner eine große Rolle. Dabei erlaubt das Spiel keine Fehler. Ein Treffer und wir sind tot! So ergeht es aber auch unseren Kontrahenten, weshalb wir von einem Gegner zum nächsten flitzen, deren Attacken elegant ausweichen und sie mit unserem Katana zur Strecke bringen. Stillstand wird in Ghostrunner schnell zum Fremdwort. Lediglich die wenigen Bossgegner halten mehrere Treffer aus. Langsam laufen aber auch die Scharmützel mit den Obermotzen nicht ab, so viel ist sicher. Um nicht erwischt zu werden, können wir uns auf unterschiedlichste Weise fortbewegen.



Im Cyberspace erlernen wir neue Fähigkeiten, während wir uns durch die pixelige Welt mit japanischen Einflüssen bewegen.



Das Cyberpunk-Design schaut richtig schick aus! Nur selten wirkt die Umgebung etwas zu trist.

Wir rutschen, springen, dachen, laufen Wände entlang oder ziehen uns mit einem Entehaken herum – und all das in einem Mordstempo! Dabei ist das Leveldesign sehr gut gelungen. Mit unterschiedlichen und abwechslungsreichen Wegen haben wir fast immer verschiedene Möglichkeiten, ans Ziel zu gelangen. Nach einer kurzen Eingewöhnungszeit geht die Steuerung auch richtig gut von der Hand, leicht wird Ghostrunner aber trotzdem nicht. So kann beispielsweise nicht manuell gespeichert werden. Da die automatischen Speicherpunkte aber fair bleiben, ist das nicht allzu schlimm.

Das Timing muss sitzen

Ghostrunner ist vor allem aufgrund der enormen Zielgenauigkeit der Kontrahenten sehr herausfordernd. Da es eine Menge unterschiedlicher Gegnertypen gibt, kommt auch nie Langeweile auf. Jeder verlangt eine andere Taktik. So ist der Nahkampf-Ninja erst verwundbar, nachdem wir seinen Angriff im richtigen Moment geblockt haben. Die Drohne dagegen ist in der Luft zwar schwer erreichbar, kann dafür aber als kurzweilige Schwebemöglichkeit genutzt werden. Die Bruchlandung der Maschine kann wiederum umstehende Gegner ausschalten. Leider kommen ein paar Feinde zu kurz. Der Sniper kommt beispielsweise in gerade mal einem Level vor. Das ist aber kaum der Rede wert, da die restlichen Gegner durchaus für genug Abwechslung sorgen. Im Laufe der Geschichte schalten wir außerdem vier unterschiedliche Fähigkeiten frei, die uns das ein oder andere Mal aus der Patsche helfen können – beispielsweise ein Luftstoß, mit dem wir aus der Entfernung attackieren können. Alle erlernten Fähigkeiten können zudem auf verschiedene Weisen

an euren persönlichen Spielstil angepasst werden. Ihr macht aus euren Dash einen Doppel-Dash oder dürft abgewehrte Projektile künftig zielsicher Richtung Feind fliegen lassen. Letzteres ist übrigens sehr befriedigend und macht trotz der immensen Schwierigkeit unfassbar viel Spaß. Neben diesen Talenten können in der Spielwelt auch umliegende Gegenstände gefunden werden, die euch für begrenzte Zeit eine Spezialfähigkeit gewähren. Ihr könnt je nach Item Shurikens werfen, die Zeit verlangsamen oder auch gewaltig hohe Sprünge absolvieren. Und dann sind da noch die versteckten Sammelgegenstände: unterschiedliche Schwertdesigns, Tonaufnahmen vom Erbauer des Dharma-Towers und viele weitere Gegenstände, die uns mehr über die Spielwelt verraten. Über genug Abwechslung konnten wir uns nicht beschweren.

Feudales Japan trifft Cyberpunk

Neben den Kämpfen gibt es auch reine Parkour-Abschnitte, die ein bisschen Ruhe in das Spiel bringen. Fast noch ruhiger wird es dann im Cyberspace, dem virtuellen Ort, wo wir neue Fähigkeiten erlernen. Die feudal japanischen Gebäude passen sich gut der pixeligen Umgebung unseres virtuellen Trainingsbereiches an. Hier müssen wir immer wieder kleine Rätsel lösen, Gegenstände sammeln und unsere neu erlernten Fähigkeiten ausprobieren. Das ist zwar keine wirkliche Herausforderung, muss es aber auch nicht sein. Es wirkt mehr wie ein Ruhepol zwischen den actiongeladenen Kämpfen. Aber nicht nur der Cyberspace ist toll desig-net worden, auch der Dharma-Tower hat einige schöne Orte zu bieten. Hin und wieder wird es etwas eintönig, wenn wir uns im nächsten

tristen und dunklen Industrie-Gebiet befinden. Diese werden aber durch die faszinierende Stadt mit den riesigen leuchtenden Bildschirmen überschattet. Teilweise fühlten wir uns fast wie in Bladerunner, nur ohne den ganzen Regen. Insgesamt schaut Ghostrunner einfach klasse aus. Unterlegt ist das Ganze dann noch mit einem fetzigen Soundtrack, bei dem Techno- und Elektrofans das Herz höher schlägt.

Feuchter Speedrunner-Traum

Am Ende der Levels erhalten wir eine kleine Statistik, wie oft wir gestorben sind und wie viel Zeit wir brauchten. Wir sind in den 17 Levels nur sehr selten unter 100 Tode geblieben, was für den hohen Schwierigkeitsgrad spricht. Wer sich mit anderen messen möchte, kann das als Speedrunner kaum besser als in diesem Spiel. Bis zur Millisekunde genau wird unsere Zeit gestoppt. Wie viele Stunden ihr in Ghostrunner verbringen könnt, ist sehr schwer einzuschätzen und hängt davon ab, wie gut ihr euch anstellt. Wir brauchten knapp 12 Stunden für alle Levels, die ersten Speedrunner schafften es aber schon, in unter 50 Minuten das Ende (auf dem PC) zu erreichen. Durch den kompetitiven Aspekt, immer schneller sein zu wollen, steigt zudem der Wiederspielwert von Ghostrunner erheblich. Ghostrunner ist aber nicht nur für Speedrunner einen Blick wert. Mit einer interessanten Spielwelt, einem großartigen Design und einem genialen Gameplay ist den Machern ein fantastisches Spiel gelungen. Die Story ist zwar vorhersehbar und die Gegnertypen sind nicht alle optimal ausgeschöpft worden, aber diese Kleinigkeiten gehen im Flow des Parkour-Rennens schnell unter. **ALEXANDER BERNHARDT & LUKAS SCHMID**

Meinung

„Mirror's Edge kann weg, Ghostrunner ist mein neues Parkour-Spiel!“

Alexander Bernhardt Freier Autor



Ghostrunner ist das actionreichere, schnellere und futuristischere Mirror's Edge. Ob das gut ist, ist wohl Geschmackssache. Für mich ist es aber genau das, was der Protagonist Faith immer gefehlt hat, um richtig gut zu werden. Wenn ich Patronen auf die Gegner zurückschleudere, mich durch Feinde wie durch Butter schneide und in einem Mordstempo von Wolkenkratzer zu Wolkenkratzer springe, dann fühle ich mich einfach – blöd gesagt – verdammt cool. Natürlich habe ich erstmal 20 Ansätze gebraucht, um diese Passage so reibungslos zu bewältigen, aber das ist dann Nebensache. Ghostrunner macht einfach unheimlich viel Spaß. Aber nur wenn man etwas frustresistent ist.

Pro & Contra

- ➕ Superschnelles Gameplay
- ➕ Leveldesign mit verschiedenen Lösungsmöglichkeiten
- ➕ Tolle Parkour-Abschnitte
- ➕ Cyberpunk-Look ist klasse
- ➕ Fetziger Soundtrack
- ➕ Unheimlich herausfordernd, aber nie unfair
- ➕ Viele verschiedene Gegnertypen
- ➕ Spannende Welt
- ➕ Für Speedrunner prädestiniert
- ➕ Nette Collectibles
- ➕ Verschiedene und nützliche Fähigkeiten
- ➕ Cyberspace bringt Abwechslung
- ➖ Story sehr vorhersehbar!
- ➖ Manche Gegnertypen kommen zu kurz
- ➖ Nur ein Schwierigkeitsgrad ...
- ➖ ... der sehr schwer ist
- ➖ Teilweise ist das Cyberpunk-Design repetitiv

Wertung

play⁵

9 von 10

Infos

TERMIN	27. Oktober 2020
USK	ab 18 Jahren
PREIS	ca. 30 Euro
HERSTELLER	505 Games
ENTWICKLER	One More Level

Die Geschichte von Ghostrunner kann zwar nicht überraschen, unterhält durch die interessante Spielwelt aber trotzdem.



In der Luft können wir kurz die Zeit verlangsamen, um wie Neo aus Matrix den Kugeln auszuweichen.





Mad Rat Dead

Der Rattengott ist gnädig: Nach dem Tod als Versuchstier im Labor darf der Rattenprotagonist in Mad Rat Dead seinen letzten Tag noch einmal erleben – und sich rächen!

JUMP & RUN | Musik- und Rhythmusspiele sind (inzwischen) eine eher kleine Nische auf dem Videospiegelmarkt, mal abgesehen von Titeln wie Just Dance. Mad Rat Dead ist aber nicht nur, was das Genre betrifft, weit entfernt vom Geschmack des Massenmarktes: Die Story ist makaber, der Held ungehobelt und von Rache erfüllt, die Optik zum Teil gewöhnungsbedürftig. Dennoch möchten wir euch

Mad Rat Dead ans Herz legen, allerdings nur unter gewissen Voraussetzungen. Ein wichtiger Aspekt davon ist gutes Taktgefühl!

Flucht aus dem Labor

In Mad Rat Dead spielt ihr kein virtuelles Instrument oder bewältigt rhythmisch Minispiele, beim japanischen Spiel handelt es sich vielmehr um einen Platformer mit Groove-Faktor. In jedem Level läuft

ein anderer, treibender Track, in dessen Takt ihr alle eure Aktionen ausführen müsst – dasten, springen, angreifen und so weiter. Den Rhythmus hört man freilich raus, aber als Hilfestellung gibt es unten am Bildschirmrand auch noch eine Einblendung, die jeden Schlag anzeigt. Anders als bei vergleichbaren Spielen müsst ihr nicht bei jedem Beat eine Taste drücken, ihr könnt ungestraft pausieren. Aller-

dings wirkt sich das zum einen auf eure Abschlusswertung aus, zum anderen macht es natürlich mehr Spaß, im Takt durch die Gegend zu rennen. Wenn ihr eure Aktionen mit dem falschen Timing ausführt, werdet ihr langsamer, unter Umständen fehlt euch dann der Schwung, um den nächsten Abschnitt zu meistern. Mad Rat Dead verlangt euch schnelle Reaktionen und ein gutes Gefühl für den



Trotz der Cartoon-Optik gibt es in Mad Rat Dead an einigen Stellen überraschend groteske Szenen. Dieser Boss besteht aus Rattenkadavern. Schnell weg!



Nachdem der Rattengott unserem Helden ein zweites Leben geschenkt hat, möchte der Protagonist Rache nehmen und aus dem Labor fliehen.



Sobald die Ratte stirbt – und das geschieht schon bei einem Treffer – könnt ihr die Zeit zurückdrehen, um den Fehler ungeschehen zu machen.



Im Verlauf des Abenteuers steigt der Schwierigkeitsgrad: Plattformen verschwinden, fallen herunter und mehr – da ist gutes Timing gefragt.

Groove ab, außerdem setzt den Rattenheld schon ein Treffer außer Gefecht – theoretisch jedenfalls, denn solange noch Zeit zum Abschließen des Levels übrig ist, kann man die letzten Sekunden zurückspulen und so Fehler fix ausbügeln. Diese Mechanik lindert das Frustrationspotenzial erheblich und ermöglicht es auch Spielern mit wenig Genreerfahrung, Welten abzuschließen. Dennoch ist Mad Rat Dead kein Spaziergang und man sollte sich auf ein paar fiese Momente einstellen, in denen die Designer Umgebungen absichtlich so gestaltet haben, dass man ohne eine böse Ahnung erst einmal ins offene Messer läuft. Wenn man aber in den Flow gerät und lockerflockig zum Beat durch ein Level rast, dann macht das echt Laune, auch dank der hervorragenden Musikanterhaltung im Spiel. Die Mischung erstreckt sich von Dubstep zu Jazz und allerlei Kram dazwischen, ist aber immer leicht elektronisch angehaucht. Kurz ge-

sagt: Der Soundtrack kann sich ohne Zweifel hören lassen und animiert zum Mitwippen.

Es wird philosophisch

Mad Rat Dead besteht nicht nur aus Gameplay, nein, es gibt auch eine elaborierte Hintergrundgeschichte und man wird gleich zu Beginn des Abenteuers mit bedeutungsschwangeren Fragen konfrontiert: Hasst ihr Menschen oder liebt ihr Menschen? Für empfindliche Naturen ist das Spiel wegen ein paar brutalen Szenen nicht geeignet, gleich zu Beginn erlebt man mit, wie der Rattenprotagonist seziiert wird, man kämpft gegen eine Masse toter Nagerkörper, die zu einem Giganten verschmolzen sind und so weiter. Wenn man aber klarkommt mit solchen – wenn auch bunt überzeichneten – Szenen, dann sind Handlung und Dialoge durchaus amüsant und heben sich mit ihrem schwarzen Humor deutlich von anderen Plattformern ab. Voraussetzung zum Genuss

sind allerdings gute bis sehr gute Englischkenntnisse, es gibt keine deutschen Texte und keine Vertonung. Was die Grafik betrifft, ist Mad Rat Dead ein zweischneidiges Schwert. Es gibt hübsche Levels und weniger einfallsreiche Areale – so eine Kanalisation ist nunmal nicht der spannendste Spielplatz, den man virtuell besuchen kann. Die Gestaltung der Gegner, abgesehen von den Bossen, ist gelinde gesagt merkwürdig, sie fügen sich optisch nicht wirklich in die Welt ein und wirken wie Fieberträumen entsprungen. Das ergibt zwar Sinn, was die Story betrifft (ohne zu viel zu spoilern), dennoch sehen sie auf den ersten Blick wie Fremdkörper aus. Dafür funktioniert die Steuerung sehr gut und präzise, wenn man erstmal reingekommen ist. Das Anvisieren und Ausschalten von Feinden erfordert ein bisschen Übung. Insgesamt ist Mad Rat Dead ein ungewöhnlicher, aber gelungener Nischantitel.

KATHARINA PACHE

Meinung

„Eine Kombi, wie für mich gemacht: Plattformer-Action trifft auf Rhythmus-Spiel.“

Katharina Pache Redakteur



Ich kannte keinen einzigen der japanischen Künstler, die den Soundtrack zu Mad Rat Dead beigesteuert haben, aber das Ergebnis ist beinahe durch die Bank weg gelungen. Einerseits verzeiht das Spiel zwar einige Patzer durch die Rückspulfunktion, aber an einigen Stellen verspürte ich dennoch leichten Frust – es ist nämlich manchmal gar nicht so einfach, genau den richtigen Moment zum Wiedereinstieg abzugewinnen. Und wenn es wieder nicht klappt, muss man wieder zurückspulen, was abermals kostbare Zeit vom Timer abzieht. Wie schnell man mit dem taktbasierten Voranschreiten klarkommt, hängt von der Erfahrung mit Rhythmuspielen ab; ich hatte nur an ausgewählten Stellen wirklich Probleme, aber ich bin mit der Nische auch gut vertraut. Wenn ihr lieber erstmal reinschnuppern wollt in die Rache-Story von Mad Rat Dead, bevor ihr 40 Euro berappt, könnt ihr einfach die kostenlose Demo zum Spiel aus dem Playstation Store herunterladen.

Pro & Contra

- ➕ Späßige Mischung aus Hüpf- und Rhythmusspiel
- ➕ Toller Soundtrack
- ➕ Zeitrückspulfunktion verringert Frust
- ➕ Schwarzer Humor
- ➕ Nett gestaltete Bosskämpfe
- ➖ Einige unfaire Passagen (Trial&Error)
- ➖ Umgebungen teilweise etwas langweilig gestaltet
- ➖ Keine deutschen Texte



Einer Ratte drohen viele Gefahren, nicht nur durch Tierversuche, sondern auch durch auflauernde Katzen.

Wertung

play⁵

8 von 10

Infos

TERMIN	30. Oktober 2020
USK	ab 12 Jahren
PREIS	ca. 40 Euro
HERSTELLER	NIS America
ENTWICKLER	Nippon Ichi Software

Hyperbrawl Tournament



Milky Tea Studios haben ein Arcade-Sportspiel geschaffen, das seinem brutalen Namen alle Ehre macht.

tiv. Ist man selbst nicht gerade als Einmannarmee unterwegs, bleibt einem meist nichts anderes übrig, als frustriert dabei zuzuschauen, wie die übermächtige Gegenseite ein Tor erzielt.

Was das Herz begehrt

Bei all der Action darf man das Wichtigste nicht vergessen, die Charaktere. Auch hier bekommt ihr einiges an Auswahl geboten, je nachdem, welchen Spielstil ihr an den Tag legen wollt. Konzentriert ihr euch auf die Abwehr und das Verklappen eurer Gegner? Dann bietet sich wohl ein Tank-Charakter an, der mehr einstecken kann. Wenn ihr allerdings flink sein wollt, um so nahe wie möglich ans gegnerische Tor zu kommen, dann stehen euch auch gracilere Gefährten zur Verfügung. Insgesamt erstreckt sich die Auswahl auf zwölf verschiedene Charaktere mit unterschiedlichen Attributen und noch unterschiedlicherem Aussehen. Die Figuren lassen sich, genauso wie euer Waffenarsenal, mithilfe von Skins nach eurem eigenen Geschmack anpassen. Skins könnt ihr euch entweder gezielt aussuchen oder mit etwas Glück aus Lootboxen ergattern. Für beides benötigt ihr Credits, welche ihr im Verlauf des Spiels jedoch in fairer Menge erhaltet. Zumindest derzeit noch scheint es offenbar gar keine Echtgeld-Option zu geben – sehr vorbildlich, hoffen wir, dass es dabei bleibt.

Klein, aber fein

Die zwölf Arenen verfügen alle über ihre eigenen Tücken

SPORTSPIEL | Mit HyperBrawl Tournament schickt uns Publisher Milky Tea seit dem 20. Oktober 2020 in den galaktischen Ring. Dabei macht der Titel seinem Namen aller Ehre. In diesem nur so vor Adrenalin triefenden Arcade-Sport-Brawler stellt ihr euch Kontrahenten in Zwei-gegen-Zwei-Partien um den Titel des überzeugendsten Hyperbrawlers der Galaxie! Die sogenannte HyperCurve ist eure erste Wahl, wenn es darum geht, den Ball geschickt ins Tor zu bugsie-

ren. Sie ermöglicht es euch nämlich, die Flugbahn des Balls auch noch in der Luft zu beeinflussen. Seid ihr in der Defensive, so steht ihr so einem Ball aber nicht machtlos gegenüber, denn an Waffen zur Abwehr mangelt es euch nicht. Immerhin sind wir hier beim HyperBrawl Tournament! Jeder Charakter rüstet sich im Vorfeld mit einer von vielen Waffen aus, darunter einem Schwert, einem Schild, einem Raketenrucksack oder einem Entenhaken. Ergänzt wird eure Aus-

rüstung durch euren Hyper-Force-Zustand. Dieser lässt sich aktivieren, sobald ihr ausreichend Schaden erlitten habt und lässt euch kurzzeitig zum Berserker werden, welcher seine Gegner mit einem einzigen Schlag betäuben kann. So übertrieben stark, wie dieser Zustand sich anhört, ist er auch, und das ist nicht per se posi-



Das Spielgeschehen wirkt auf den ersten Blick recht unscheinbar, hat es aber faustdick hinter den Ohren.

und Kniffe. So stehen euch Hindernisse im Weg, das Zentrum der Arena rotiert oder euch wird kurzerhand der Boden unter den Füßen weggezogen. Je nach Areal müsst ihr eure Taktik anpassen. Leider sind die Arenen allesamt sehr klein, etwas größere Exemplare hätten mehr verschiedene Vorgehensweisen erlaubt und somit geholfen, die Dynamik der Matches weiter zu verbessern. Aktuell verkommen die Gefechte zu oft zu chaotischen Massenschlachten auf engem Raum. Allgemein will sich nicht immer ein wirklicher Gameplay-Flow einstellen. Das Spielgeschehen wie auch die Bewegungen der Charaktere wirken träge. Außerdem geht einem der laute, sich ständig wiederholende Kommentator innerhalb kürzester Zeit auf die Nerven. Wirklich demotivierend sind die Respawn-Punkte der Gegner. Aufgrund der überschaubaren Größe der Arena werden die Feinde direkt vor ihrem Tor gespawnt. Das hat zur Folge, dass eigentlich gute Würfe viel zu oft von einem gerade wieder zum Leben erwachten Spieler abgefangen werden.

Brawl!

In welchen Modi geht es überhaupt zur Sache? Neben einem Arcade-Modus, der euch alleine oder lokal mit Freunden spielen lässt, liegt das Hauptaugenmerk auf der Kampagne sowie dem Online-Modus Blitz-Cup. In der Kampagne gilt es, die Galaxy League sowie den Cosmos Cup zu meistern. Beide Ligen können in verschiedenen Schwierig-

HYPERBRAWL™ TOURNAMENT

0 SPIELERDATEN > **SPIELERKARTE** POKALE BESTENLISTEN STATISTIK PREISE E

Chrizzlytastic LEVEL 24

PRÜFUNGSPOKAL ABGESCHLOSSEN

COSMIC-CUP BRONZE

GALAXY-LEAGUE-CUP BRONZE

BLITZ-CUP ABGESCHLOSSEN

POKAL DES AUFSTIEGS ABGESCHLOSSEN

LIEBLINGSHELD GO-ZEN

LIEBLINGSWAFFE ZYKLONSCHWERT

MATCHES GESPIELT	15
MATCHES GEWONNEN	15
TORE	153
DURCHSCHNITT TORE	10.2
K.O.S	1
MVP	9
ZIELE	0

Auf eurer Spielerkarte ist so einiges einzusehen, unter anderem auch euer gepimpter Lieblingscharakter.

ZURÜCK AUSWÄHLEN

keitsgraden bestritten werden und je nachdem, für welchen ihr euch entscheidet, winkt euch am Ende einer gelungenen Saison ein Siegerpokal aus Bronze, Silber oder Gold. Auch im Online-Modus gibt es Pokale zu gewinnen, welche sich nach euren Siegen in Folge richten. Ebenfalls angefangen bei Bronze, könnt ihr hier nach Silber und Gold auch noch Platin- und Diamant-Schalen ergattern. In der Offline-Kampagne wird eine Partie Best-of-5 gespielt, online hingegen Best-of-3. Was im Online-Modus stört, ist die Tatsache, dass man im Falle zu weniger Mitspieler gezwungen ist, mit Bots in die Matches zu ziehen. Klingt vielleicht nicht schlecht, ernüchtert allerdings ungemein, wenn es zu oft passiert, denn die KI der Computer-Helfer ist nicht unbedingt das Gelbe vom Ei und lässt sich leicht aus-

tricksen. Fraglich ist, warum sich die Match-Konstellationen auf ausschließlich Zwei-gegen-Zwei-Duelle beschränkt. Hier hätte man sich eine Scheibe von Rocket League abschneiden sollen. Der Multiplayer-Klassiker weist ein ähnliches Spielgefühl auf, wahlweise geht es hier aber auch Eins gegen Eins zur Sache. Insgesamt ist HyperBrawl Tournament ein spaßiges Spiel, welches einiges an Potenzial aufweist. Nichtsdestotrotz fühlt es sich aktuell noch an wie ein ungeschliffener Diamant. Das Gameplay funktioniert, wirkt bisweilen aber etwas klobig. Die Anpassungsmöglichkeiten und Meilensteine wie Pokale motivieren dennoch, und das übertriebene Setting macht Laune. Nur wiederholen sich alle Spielelemente schon sehr früh und dadurch, dass offenbar zu wenig Leute aktiv online

spielen, funktionieren die Matches dort nicht so, wie sie sollten.

CHRISTIAN VOLYNSKIJ & LUKAS SCHMID

Meinung

„Hyperaktives Handball, welches aber noch etwas mehr Hyper, Hyper vertragen hätte.“

Christian Volyonskij Freier Autor



Mit HyperBrawl Tournament hat Milky Tea einen lustigen Arcade-Sportbrawler erschaffen. Schnell zu begreifen, schwierig zu meistern, aber immer für ein, zwei Ründchen gut. Deshalb ist es umso bedauerlicher, dass man online so selten Mitspieler antrifft. Es macht auf jeden Fall Bock, am eigenen HyperCurve zu arbeiten, um immer spektakulärere Bälle ins Tor schmettern zu können. Ich würde es als schade empfinden, wenn HyperBrawl Tournament den Staub seiner Konkurrenten fressen müsste. Doch um bestehen zu können, muss noch jede Menge Feintuning betrieben werden.

Pro & Contra

- + Abgedrehtes Setting
- + Genügend Anpassungsmöglichkeiten
- + Verschiedene Herangehensweisen möglich
- + Pokale und Credits als Motivationsfaktoren
- Wirkt bisweilen etwas klobig
- Kommentator nach kurzer Zeit nervig
- Kaum Online-Mitspieler vorhanden

Wertung
play⁵

6 von 10

Infos

TERMIN	20. Oktober 2020
USK	ab 6 Jahren
PREIS	ca. 20 Euro
HERSTELLER	Milky Tea Studios
ENTWICKLER	Milky Tea Studios

HYPERBRAWL™ TOURNAMENT

0 MATCHERGEBNISSE > **ÜBERSICHT** BESTENLISTEN E

DIAMANT

BLITZ-CUP

Glückwunsch! Du hast den Blitz-Cup der Diamantklasse gewonnen und dich als zäher und cleverer Kämpfer bewiesen!

WEITER

Pokale gibt es in den verschiedensten Modi zu gewinnen, doch die meisten beschert euch der Online-Modus.



Best of Playstation

Hier findet ihr die besten PS4-Spiele nach Genre sortiert, ganz unabhängig von Wertung und Alter – sondern frei nach dem Motto „Müsst ihr gespielt haben“.

ACTION



Dishonored 2: Das Vermächtnis der Maske
Hersteller: Bethesda | Ausgabe: 01/17
Schon der Erstling war allererste Sahne, doch in der Fortsetzung setzen die Schleichexperten von Arkane in fast jeder Hinsicht noch einmal einen drauf. Klasse!



God of War 3 Remastered
Hersteller: Sony | Ausgabe: 09/15
God of War 3 punktet auch als brandneue Remastered-Version für die PS4 mit einer atemberaubenden Inszenierung und großartigem Design.



Grand Theft Auto 5
Hersteller: Rockstar | Ausgabe: 01/15
Die Neuauflage des Gangsterepos bietet tolle Charaktere, eine riesige Welt und fette Action – und das auch noch in einem schicken technischen Gewand. Großartig!



Infamous: Second Son
Hersteller: Sony | Ausgabe: 05/14
Sonys exklusiver Superheld serviert uns ein wahres Action-Spektakel, das obendrein auch noch unverschämte gut aussieht. Vor allem diese Partikeleffekte ... hach!

• Infamous: First Light

Hersteller: Sony | Ausgabe: 11/14



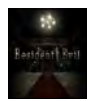
Tom Clancy's The Division 2
Hersteller: Ubisoft | Ausgabe: 05/19
Ubisoft hat aus den Fehlern des Vorgängers gelernt und kredenzt mit dem zweiten Teil einen stimmungsvollen und spaßigen Koop-Loot-Shooter.



MGS5: The Phantom Pain
Hersteller: Konami | Ausgabe: 05/15
Konami und der MGS-Schöpfer Kojima gehen nach diesem Projekt getrennte Wege. Glücklicherweise hat sich das Zerwürfnis nicht negativ auf das Spiel ausgewirkt.



Red Dead Redemption 2
Hersteller: Rockstar | Ausgabe: 12/18
Erwartungen erfüllt oder übertroffen? Das ist bei einem dermaßen gehypten Spiel schwer zu sagen. Sicher ist, dass es einer der prägenden Titel der PS4-Ära ist.

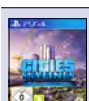


Resident Evil HD Remaster
Hersteller: Capcom | Ausgabe: 03/15
Der Großvater des Survival-Horrors ist zurück und hat sich für seinen PS4-Auftritt ein Facelifting verpassen lassen. Immer noch ein echtes Meisterwerk.



Spider-Man
Hersteller: Sony | Ausgabe: 11/18
Insomniac Games zeigen mit ihrem ersten Ausflug ins Marvel-Universum, was sie draufhaben, und machen sogar der Arkham-Trilogie qualitativ Konkurrenz. Spitze!

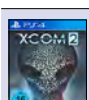
STRATEGIE



Cities: Skylines
Hersteller: Paradox | Ausgabe: 10/17
Schon am PC war Cities: Skylines das, was das neue Sim City hätte sein sollen. Auch auf der PS4 macht der Städtebausimulator jede Menge Spaß. Kaufempfehlung!



Civilization 6
Hersteller: 2K Games | Ausgabe: 01/20
Der Genreprimus der Rundenstrategie überzeugt auch auf PS4 mit seinem vielschichtigen und fesselnden Spielprinzip. Vorsicht: große Suchtgefahr!



XCOM 2
Hersteller: 2K Games | Ausgabe: 12/16
Der Strategiekönig übertrifft seinen sehr guten Vorgänger in allen Belangen, krankt aber an langen Ladezeiten und kleineren technischen Mängeln.

Schaut euch das doch mal an ... Planet Coaster

Achterbahn der Gefühle

In einem der besten Aufbauspiele der letzten Jahre geht es unter anderem um Begeisterung, Angst und Wohlbefinden der Gäste.

AUFBAUSIMULATION | Pünktlich zum Start der neuen Generation bringen die Entwickler von Frontier das vor vier Jahren schon für PC erschienene Spiel auf die Konsolen. Egal, ob auf PS4 oder PS5, mit Planet Coaster könnt ihr alle Achterbahnträume ausleben, für die ihr im echten Leben nicht genug Mumm habt. Mit einer unfassbar mächtigen Edition lassen sich in verschiedenen Themengebieten wie Mittelalter, Piraten oder Märchen enorm fantasievolle Parks und Attraktionen gestalten. Das Tüfteln, Basteln und Bauen macht unheimlichen Spaß und zieht stundenlang in seinen Bann. Den Entwicklern ist dabei eine ganz ordentliche Controller-Steuerung gelungen, die aber aufgrund der Komplexität des Editors dennoch ziemlich überladen ist. Die auch am PC schon manchmal nicht ganz fummelfreie Bedienung kann dabei also noch ein wenig hakiger werden. Das Gute ist aber, dass Planet Coaster auch auf den Konsolen eine vollumfängliche Maus/Tastatur-Unterstützung bietet. Schließt ihr also einen Nager und ein Keyboard



an eure PS4 oder PS5 an, könnt ihr das Spiel genauso bequem bedienen wie am PC. Sowohl auf der Standard-PS4 als auch auf der PS5 konnten wir keine signifikanten Performance-Probleme feststellen. Allerdings erkaufen sich die Entwickler das mit einer Einschränkung, die in der PC-Version nicht nötig war. Es gibt jetzt nämlich ein Objektlimit für jede Karte. Auf der PS4 fällt dieses kleiner aus, auf der PS5 ein wenig größer. Die Größe eurer Parks und die Anzahl der darin verbauten Objekte ist aber in jedem Fall begrenzt. Damit sollen Situationen vermieden werden wie in der PC-Version, wo die Bildrate schon ab mittelgroßen Parks anfang zu leiden. Optisch macht das Spiel in beiden Generationen die gleiche stimmige Figur wie auch in der PC-Version. Leider gibt es in der Next-Gen-Fassung nicht wirklich visuelle Verbesserungen zu beobachten. Dafür fallen die Ladezeiten in die Parks etwas kürzer aus. Planet Coaster ist ein hervorragender Park-Editor, in dem sich Achterbahn-Fans stundenlang austoben können.

MATTHIAS DAMME



Sascha geht fremd mit ... WoW: Shadowlands

Das interessiert die Toten!

PS5 oder noch PS4? Assassin's Creed oder Spider-Man? Nun, sowohl als auch, aber erstmal wahrscheinlich PC und World of Warcraft.

ONLINE-ROLLENSPIEL | Ja, ja, ich weiß. MMORPGs am PC im Allgemeinen und World of Warcraft im Speziellen habe ich an dieser Stelle schon das ein oder andere Mal für einen Seitensprung benutzt. Aber, was soll ich machen? Der Kram unterhält halt eben auch im 16ten Jahr seines Bestehens nach wie vor bestens. Es ist natürlich äußerst ungünstig, dass das neue Add-on für WoW – Shadowlands – ziemlich genau eine Woche nach der Playstation 5, zwei Wochen nach Assassin's Creed: Valhalla und zwei Wochen VOR Cyberpunk 2077 (so Gott will) erscheint. Und Destiny 2: Beyond Light will ja auch noch gespielt werden. Aber immerhin dürfte mir so in der kalten, corona-verseuchten Jahreszeit in den eigenen vier Wänden nicht allzu schnell langweilig werden. Während ich dies hier schreibe, ist in WoW auch bereits der sogenannte „Pre-Patch“ online, also eine Art Vorbereitungs-Patch samt passendem Intro in die neuen Storylines. Und natürlich gibt es dabei zeitlich begrenzte Events mit zeitlich begrenzten Gegnern, die zeitlich begrenzte Beute im Säckel haben. Blizzard

weiß halt schon, wie man die sammelnden Massen schon vor Add-on-Start an den Rechner fesselt. Spannender wird es aber dann natürlich Ende November, wenn die zahlreichen Helden in die namensgebenden Shadowlands aufbrechen. Dabei handelt es sich quasi um die Reiche der Toten, unterteilt in mehrere Gebiete. Ich hätte mir das alles schon in Beta und Alpha spoilern können, hab mir aber absichtlich das meiste aufgespart. Ich bin also noch nicht im Bilde, welche alten, verblichenen Helden und Schurken mir beim Questen und Prügeln durch die neuen Zonen über den Weg laufen. Aber ich werde es ziemlich sicher Ende November erfahren ...

SASCHA LOHMÜLLER



RENNSPIEL

Dirt 4
Hersteller: Codemasters | Ausgabe: 08/17
Ganz so genial wie Dirt Rally aus dem Vorjahr ist Dirt 4 zwar nicht, trotzdem wischt es mit dem Großteil der Rennspielkonkurrenz mühelos den Boden auf.

Dirt Rally
Hersteller: Codemasters | Ausgabe: 06/16
Die glorreiche Rally-Serie kehrt zurück und sichert sich wegen des bockschweren Sim-Gameplays den verdienten Spitzenplatz des Genres.

F1 2020
Hersteller: Codemasters | Ausgabe: 09/20
Codemasters' aktuelle Formel-1-Simulation überzeugt nicht nur auf der Strecke, sondern auch mit dem neuen Team-Modus, in dem ihr einen Rennstall managt.

Gran Turismo Sport
Hersteller: Sony | Ausgabe: 04/18
Mit einiger Verspätung schafft es Gran Turismo Sport dank wertvoller Updates, die etwa einen Karrieremodus mit sich bringen, nun doch noch in die Bestenliste.

Project Cars 2
Hersteller: Bandai Namco | Ausgabe: 11/17
Zwar revolutioniert Teil 2 nicht das Genre, macht aber fast alles, was der erste Ableger gemacht hat, noch besser und rückt somit (fast) an die Rennspielspitze!

WipeOut: Omega Collection
Hersteller: Sony | Ausgabe: 08/17
Tolle 4K-HD-Sammlung bereits bekannter WipeOut-Spiele – und somit optimal für Grafikfreaks oder Neueinsteiger in die Highspeed-Sci-Fi-Racing-Reihe.

SPORTSPIEL

eFootball PES 2020
Hersteller: Konami | Ausgabe: 11/19
Keine fußballerische Revolution, aber noch mal klar besser als der ohnehin schon saustarke Vorgänger. PES 2020 rockt auf dem Rasen alles weg.

FIFA 19
Hersteller: Electronic Arts | Ausgabe: 11/18
Konsequent verbessert, wie immer zum Bersten gefüllt mit offiziellen Lizenzen und schön anzuschauen: FIFA 19 setzt keine neuen Maßstäbe, ist aber ein toller Sportspaß.

Madden NFL 19
Hersteller: Electronic Arts | Ausgabe: 10/18
Mit genau derselben Wertung wie Madden NFL 18 löst die diesjährige Ausgabe den Football-Platzhirsch ab. Für Fans des Sports führt wieder kein Weg daran vorbei!

NBA 2K18
Hersteller: 2K Games | Ausgabe: 12/17
Wieder einmal liefern die Entwickler ein absolut herausragendes Basketballpaket ab, welches kaum Wünsche offen lässt und diese Bestenliste verdient anführt.

NHL 18
Hersteller: Electronic Arts | Ausgabe: 12/17
Alles neu macht der Mai, NHL 18 hingegen bewegt sich nur wenig vom dem Weg, was den Vorgänger auszeichnete. Richtig gut geworden ist es aber trotzdem wieder.

Rocket League
Hersteller: Psyonix | Ausgabe: 09/15
Im Multiplayerhit Rocket League geht es um eine neu-moderne Art des Fußballs, bei der ihr mit Autos übers Spielfeld flitzt, um möglichst viele Tore zu erzielen.

(ACTION-)ADVENTURE

Assassin's Creed: Origins
Hersteller: Ubisoft | Ausgabe: 01/18
Die zweijährige kreative Pause hat der Meuchelmörderreihe mehr als gutgetan: Im alten Ägypten schleicht und klettert es sich so Spaßig wie lange nicht mehr!

Batman: Arkham Knight
Hersteller: Warner Bros. | Ausgabe: 08/15
Furioses Serienfinale mit einer durchweg ausgezeichneten Präsentation und einer umfangreichen Hauptstory. Leider nerven die überflüssigen Panzerschlachten.

Death Stranding
Hersteller: Sony | Ausgabe: 01/20
In Hideo Kojimas wirrer Postapokalypse bauen wir nach und nach die Zivilisation wieder auf. Definitiv ein einzigartiges Erlebnis!

Ghost of Tsushima
Hersteller: Sony | Ausgabe: 09/20
Das im Japan des Jahres 1274 angesiedelte Open-World-Action-Adventure besticht mit toller Story, hübscher Spielwelt und genialem Kampfsystem.

God of War
Hersteller: Sony | Ausgabe: 06/18
Anders als die Vorgänger verorten wir das neue God of War nicht mehr bei Action, sondern bei Action-Adventure. Aber auch hier mischt es die Bestenliste ganz gehörig auf!

Hellblade: Senua's Sacrifice
Hersteller: Ninja Theory | Ausgabe: 10/17
Meine Herren, was für eine Achterbahn der Gefühle! Nach dem Spielen von Hellblade fühlt man sich nicht gut, das ist aber auch nicht Sinn der Sache. Herausragend gut!

Judgment
Hersteller: Sega | Ausgabe: 08/19
Judgment ist ein spannendes, top inszeniertes Detektiv-Abenteuer, das spielerisch eine Mischung aus Yakuza und L.A. Noire darstellt. Ganz großes Kino!

The Last of Us: Part 2
Hersteller: Sony | Ausgabe: 08/20
Auch der zweite Teil des Action-Adventures ist ein emotionales Meisterwerk und Meilenstein für das Medium Videospiel. Ein absoluter Pflichttitel!

• **The Last of Us Remastered**
Hersteller: Sony | Ausgabe: 09/14

Resident Evil 2
Hersteller: Capcom | Ausgabe: 03/19
Nein, wir sind nicht ein paar Jahrzehnte zu spät dran, sondern sprechen natürlich vom Remake des Horror-Klassikers, das wirklich unverschnäht gut geworden ist.

Shadow of the Tomb Raider
Hersteller: Square Enix | Ausgabe: 11/18
Der dritte Teil der Reboot-Trilogie ist noch größer, noch schöner und noch abwechslungsreicher als die beiden ebenfalls tollen Vorgänger. Nicht schlecht, Frau Croft!

Uncharted 4: A Thief's End
Hersteller: Sony | Ausgabe: 07/16
Hat eigentlich irgendjemand daran gezweifelt, dass Uncharted 4 die Bude rocken wird? Nathans (wahrscheinlich) letztes Abenteuer ist ein Meisterwerk!

• **Uncharted: The Nathan Drake Collection**
Hersteller: Sony | Ausgabe: 11/15

BEAT 'EM UP

Injustice 2
Hersteller: Warner Bros. | Ausgabe: 07/17
Nachdem schon der erste DC-Prügler überzeugen konnte, setzt die Fortsetzung in fast jeder Hinsicht noch einen drauf und muss sich nur Japanokram geschlagen geben.

Streets of Rage 4
Hersteller: DotEmu | Ausgabe: 07/20
Die Mega-Drive-Bravler-Reihe feiert mit Teil 4 ein gelungenes Comeback. Die Comic-Optik und das motivierende Kampfsystem sind großartig.

Tekken 7
Hersteller: Bandai Namco | Ausgabe: 08/17
Holla, die Waldfée: Tekken kann es noch immer und zeigt mit Teil 7, wie ein grandioses Prügelspiel auszusehen hat. Ohne jeden Zweifel die neue Genrereferenz!

Wolfgangs Krabbelgruppe ... Paw Patrol Mighty Pups

Eine **Hunde-Sache**

Wolfgang isst nicht nur Kinder, er hat auch selber eins – weswegen er in seiner neuen Rubrik kindgerechte Software vorstellt.

ACTION | Das neue Paw-Patrol-Spiel richtet sich wie der 2D-Jump&Run-Vorgänger an eine sehr junge Zielgruppe und entsprechend einfach ist auch bei Die Rettung der Abenteuerbuch das Gameplay gehalten, diesmal aber zumeist in 3D, was den Titel etwas anspruchsvoller und interessanter macht. Euch erwarten gerade mal sieben Hauptmissionen, in denen ihr Leckerlis sammelt und simple Aufgaben erfüllt, für die man nicht sehr geschickt sein muss. Dabei seid ihr stets als Zweier-Hundehelden-

Team unterwegs. Im Solomodus schaltet ihr zwischen den Hündchen hin und her, um Sonderaktionen auszuführen, im Koop-Modus übernimmt jeder Spieler einen der beiden pfotastischen Helden. Natürlich sind alle acht Wauzis aus der Fernsehserie vertreten: Chase, Skye, Rubble, Tracker, Everest, Marshall, Rocky und Zuma, inklusive ihrer jeweiligen Mighty-Pup-Superheldenverwandlungen. Welche Hunde ihr in welchen Missionen steuern dürft, ist stets vorgegeben. Nur in manchen der sieben

zusätzlich enthaltenen Minispiele habt ihr die freie Auswahl, wen ihr spielen wollt. Ebenso einfach wie das Gameplay ist die Grafik, die aber Fans dennoch glücklich machen wird, weil sie wie auch die Synchro die Fernsehvorlage gut wiedergibt. Paw Patrol Mighty Pups: Die Rettung der Abenteuerbuch ist ein kindgerechtes, ordentliches Actionspiel, das angesichts des recht übersichtlichen Spielumfangs mit ca. 40 Euro aber viel zu teuer ausfällt. **WOLFGANG FISCHER**



EGO-SHOOTER

**Battlefield 4**

Hersteller: Electronic Arts | Ausgabe: 12/13
EAs Vorzeige-Shooter sieht nicht nur schneie aus, er bietet auch angenehm taktische und abwechslungsreiche Multiplayer-Action für virtuelle Kriegstreiber.

• **Battlefield 5**

Hersteller: Electronic Arts | Ausgabe: 01/19

**Borderlands 3**

Hersteller: 2K Games | Ausgabe: 11/19
Der dritte Teil der durchgeknallten Loot-Shooter-Reihe von Gearbox begeistert mit jeder Menge Action und ganz viel herrlich blödem Humor.

**Call of Duty: Black Ops 4**

Hersteller: Activision | Ausgabe: 12/18
Die Kritik angesichts des fehlenden Einzelspielermodus war laut. Schlussendlich sollte Activisions Taktik aber aufgehen, liefert man doch das beste CoD seit Jahren ab.

• **Call of Duty: Black Ops 3**

Hersteller: Activision | Ausgabe: 01/16

• **Call of Duty: Advanced Warfare**

Hersteller: Activision | Ausgabe: 01/15

• **Call of Duty: WW 2**

Hersteller: Activision | Ausgabe: 01/18

**Destiny 2**

Hersteller: Activision | Ausgabe: 11/17
Wo der erste Teil viele Monate brauchte, bis er sein volles Potenzial entfaltet, macht Destiny 2 schon zum Start vieles richtig und gehört in jede Shooter-Sammlung.

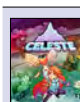
**Doom: Eternal**

Hersteller: Bethesda | Ausgabe: 04/20
Doom. Doooooooooooooooooooo! Es macht nicht nur verdammt viel Spaß, den Namen der Serie zu sagen, der neue Titel ist auch ein echt fetter Shooter. Doooooooooooo!

**Overwatch**

Hersteller: Activision Blizzard | Ausgabe: 08/16
Blizzard zeigt einmal mehr, wie viel Talent in dem Entwicklerstudio steckt: Der Mehrspielershooter Overwatch bietet Spielspaß pur und eine tolle Cartoonoptik!

JUMP & RUN/GESCHICKLICHKEIT

**Celeste**

Hersteller: Matt Makes Games | Ausgabe: 04/18
Ein anspruchsvolles Geschicklichkeitsspiel mit viel Tiefgang und einem hübschen Pixel-Look. Indie-Game Celeste spielt ganz oben mit!

**Dreams**

Hersteller: Sony | Ausgabe: 04/20
Lange genug hat es gedauert, bis Dreams nach einer schier unendlichen Entwicklungszeit erschienen ist. Das Endergebnis ist aber ein Kreativspielplatz der Extraklasse!

**Flower**

Hersteller: Sony | Ausgabe: 02/14
Eines dieser Spiele, die man nicht richtig einordnen kann. Flower ist atmosphärisch und ein wenig esoterisch. Perfekt, um einfach mal abzuschalten.

**Inside**

Hersteller: Playdead | Ausgabe: 10/16
Der Quasinachfolger zu Limbo spielt die Klaviatur der Melancholie virtuos wie kein Zweiter und sichert sich aus gutem Grund einen Top-Platz in der Bestenliste.

**Limbo**

Hersteller: Playdead | Ausgabe: 05/15
Limbo zeigt, wozu das Medium Videospiel fähig ist. Ein emotional aufwühlendes, spielerisch forderndes Kleinod mit grandioser Ästhetik. Echt jetzt!

**Rayman Legends**

Hersteller: Ubisoft | Ausgabe: 04/14
Albern, abgedreht, abwechslungsreich und schlichtweg wunderschön. Ubisofts gliederloser Held zieht in diesem grandiosen Jump & Run wirklich alle Register.

**Trials Rising**

Hersteller: Ubisoft | Ausgabe: 05/19
Süchtig machendes Geschicklichkeitsspiel mit Motorrädern. So würden wir es zumindest unserer Oma beschreiben.

ONLINE-ROLLENSPIEL

**The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited**

Hersteller: Bethesda | Ausgabe: 09/15
Ein sehr gelungenes Abenteuer, mit dem aber primär Solisten Spaß haben – der MMO-Ansatz funktioniert nicht perfekt und die Elder Scrolls-Atmosphäre leidet darunter.

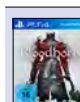
• **The Elder Scrolls Online: Summerset**

Hersteller: Bethesda | Ausgabe: 08/2018

**Final Fantasy 14: Shadowbringers**

Hersteller: Square Enix | Ausgabe: 09/19
Heavensward und Stormblood waren ja schon knorke, aber die neue Final-Fantasy-XIV-Erweiterung Shadowbringers ist sogar noch besser!

ROLLENSPIEL

**Bloodborne**

Hersteller: Sony | Ausgabe: 06/15
Gepriesen sei der Rollenspielkönig! Wir würden ihm ja noch mehr huldigen, wenn wir nicht andauernd sterben würden. Verdammt gut und verdammt schwer.

**Dark Souls 3**

Hersteller: Bandai Namco | Ausgabe: 05/16
Wenn ein Spiel im Vergleich zu den Vorgängern eher enttäuscht, aber trotzdem eine solche Wertung absahnt, dann sagt das was über die hohe Qualität der Reihe aus!

**Diablo 3: Ultimate Evil Edition**

Hersteller: Blizzard | Ausgabe: 10/14
Der dritte Teil der süchtig machenden Kult-Action-RPG-Reihe funktioniert auf der PS4 sogar noch besser als auf dem PC. Ab in den Dungeon!

**Divinity: Original Sin 2 – Enh. Ed.**

Hersteller: Bandai Namco | Ausgabe: 11/18
Was für ein Meisterwerk! Der Nachfolger setzt bei allem, was schon der erste Teil toll gemacht hat, noch einen drauf und mauert sich zur PS4-Genre-Referenz!

**Dragon Quest 11: Streiter des Schicksals**

Hersteller: Square Enix | Ausgabe: 11/18
Meine Güte – der elfte Teil der traditionsreichen JRPG-Reihe zieht alle Register und somit mühelos ins Spitzenfeld der Bestenliste ein! Ein tolles Abenteuer!

**Final Fantasy 7 Remake**

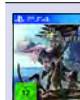
Hersteller: Square Enix | Ausgabe: 06/20
Die Neuauflage des JRPG-Klassikers der ersten Playstation überzeugt auf ganzer Linie. Sowohl Nostalgiker als auch jüngere Fans der Reihe müssen zugreifen.

**Final Fantasy 15**

Hersteller: Square Enix | Ausgabe: 01/17
Experiment gelungen: Final Fantasy beschreitet neue Open-World-Pfade und stellt sich dabei – von einigen unnötigen Designmakeln abgesehen – sehr geschickt an.

**Horizon: Zero Dawn**

Hersteller: Sony | Ausgabe: 04/17
Immer schön, wenn ein Spiel die hohen Erwartungen fast vollkommen erfüllt: Horizon: Zero Dawn ist ein herausragendes Abenteuer und ein PS4-Pflichtkauf!

**Monster Hunter World**

Hersteller: Capcom | Ausgabe: 03/18
Die triumphale Rückkehr der Monster-Hunter-Serie auf eine Sony-Heimkonsole bringt eine zusammenhängende Welt und zig Verbesserungen mit sich. Monsternmäßig gut!

**The Witcher 3: Wild Hunt**

Hersteller: Bandai Namco | Ausgabe: 07/15
Die lang ersehnte Fortsetzung der Witcher-Serie begeistert mit einer grandiosen Story. Wie erwartet, hat es das Rollenspiel direkt in unsere Bestenliste geschafft!

Passend zur neuen Generation: Ein Anagramm von „Playstation Five“ lautet „Nifty Poet Saliva“, also „Schlaues Dichter-Gesabber“. Ähm. Wir fanden, ihr solltet das wissen. Jetzt sabbern wir dann mal weiter.



Chris' Corona-Columnne

Heil dir, Elektro-Jesus!

Die Vorfreude auf die Playstation 5 ist enorm, doch manche Leute übertreiben es in ihrer Pandemie-Unmut mal wieder. Muss man immer ein stinkiger Troll sein?

Ich bin ein privilegiertes Arschloch. Das wurde mir zuletzt mal wieder bewusst. Und nein damit meine ich nicht, dass ich durchaus über den Corona-Zuhause-bleiben-Spot der Bundesregierung schmunzeln konnte, ohne sofort mit Schaum vorm Mund "aBeR dEr PiZzAbOtE!!!" zu tweeten. Ich beziehe mich da auf meinen Beruf als Spieleredakteur. Mal ganz davon abgesehen, dass ich eh inkompetent bin, wenn ich nicht weiß, welche Namen die Cousins der Katze eines Kingdom-Hearts-Nebencharakters haben oder Spiele aufgrund meiner dummen Meinung nicht so bewerte wie SuperMegaKillDestroyer07 auf YouTube das gerne hätte, ich bin auch noch so ein verwöhnter Drecksack, der sich über nichts mehr freuen kann. Das wurde mir zumindest so geschrieben. Angeblich habe ich sogar anderen die Vorfreude auf die PS5 genommen, weil ich mich im Unboxing-Video zur Konsole nicht genug gefreut habe, „die Ehre haben zu dürfen“, das Ding von der Verpackung zu befreien. Als ich anmerkte, dass ich bereits 32 bin und jetzt seit Jahren in einem Umfeld arbeite, in dem ich regelmäßig von neuer Technik umringt bin und mich deshalb nicht so überschwänglich freue wie ein gebuchter Influencer, war das aber auch nicht recht. Nicht nur aufgrund der Pandemie schlagen die Emotionen gerade verdammt hoch, denn man möchte ja immer die neuesten Gadgets zum Angeben haben, aber leider gibt es nicht genügend PS5s dafür. Da muss die Wut natürlich raus. Vor allem, wenn so ein fetter, blasser Neckbeard seine Finger an das Objekt der Begierde legen darf. Ich erinnere mich auch noch an den Tag nach der möglichen Vorbestellung der PS5 im September, als Gamer anderen Gamern die Pest an den Hals wünschten, weil sie schneller waren. Hass, Neid, Missgunst – alles nur wegen einer dämlichen Konsole. Die PS5 ist echt toll, aber diese wütende Verzweiflung, weil man (noch!) keine bekommen hat, ist so verdammt peinlich. Wenn die PS5 für manche der Elektro-Je-



Die Playstation 5 ist das Objekt der Begierde vieler, doch das sorgt für jede Menge Neid und Missgunst unter Gamern.

sus ist, sollte Sony vielleicht mal Gebote schreiben wie „Du sollst dich nicht benehmen wie ein Dummdödel, sonst kriegst du nämlich keine!“. Nur eben etwas biblischer. Aber gut, ich bin sogar ein doppelt privilegiertes Arschloch, denn ich durfte den Messias bereits ausgiebig befingern und ein Abbild seiner wird am Launch-Tag pünktlich geliefert. Ich würde mich ja hassen, aber ich finde mich gerade selbst zu toll, weil meine Vorbestellung durchkam. Der Vorwurf, dass ich mich nicht mehr über Dinge freue, hat mich dennoch irgendwie getroffen. Ja, Schadenfreude empfinde ich immer noch. Zum Beispiel, wenn Rechtsausleger das falsche Four Seasons für ihre Selbstbeweihräucherung buchen oder Kollege Lukas sich mal wieder im Kopfhörerkabel verheddert und beim Aufstehen voll auf die Schnauze fällt, aber echte Freude? Ja, klar. Ich freue mich auch über die PS5, allerdings hat mich der Job auch gelehrt skeptisch zu sein. Erstmal war die neue Playstation für mich einfach nur Hardware. Was die kann, musste sich noch zeigen. Nachdem ich jetzt bereits mehrere Spiele auf der Kon-

sole getestet habe und mich mit dem UI, dem DualSense oder 3D-Audio beschäftigt habe, hat mich die Vorfreude auch richtig gepackt. Jetzt weiß ich nämlich, dass ich mir keinen Scheiß für 500 Tacken bestellt habe! Selbst als starker dreizehnjähriger YouTuber mit 200 Abonnenten und Marco-Reus-Frisur sollte man sich nämlich nicht immer zu sicher sein, dass man die Weisheit mit Löffeln gefressen hat. Und schon gar nicht sollte man sich benehmen wie Ernst August im türkischen Pavillon. Ich wünsche allen, die sich die PS5 vorbestellt haben, einen tollen Launch-Tag ohne Montagsprodukte und natürlich noch viel Freude mit der Konsole über lange Zeit bis zur PS6. Wer noch keine neue Playsti bekommen hat, sollte aber auch nicht verzagen. Übt euch einfach in Geduld, zockt noch ein bisschen den Pile of Shame auf der Playstation 4 weg, nehmt euch mal ein gutes Buch zur Hand und bleibt einfach ruhig. Ihr werdet auch noch eine PS5 bekommen und man muss halt auch mal gönnen können. Zum Beispiel mir privilegiertem PS5-Vorbesteller-Arschloch ...

Versagt ihr in der finalen Mission von Red Storm Rising, übernimmt das Bündnis des Warschauer Pakts Europa und die Vereinigten Staaten. Die eigene Spielfigur landet als Kriegsgefangener hinter Gittern. (Bild: Moby Games)

NATO and the USA, defeated in battle and threatened with an unstoppable nuclear attack, surrender to the USSR. Warsaw Pact armies occupy Europe and the United States of America.

ER: 0

War Day: 9

PACT

NATO

Der Kalte Krieg in Spielen: Die Angst vorm „bösen Russen“

Nicht nur Call of Duty zieht euch in den Ost-West-Konflikt: Agenten, böse Russen und die Angst vor der nuklearen Apokalypse – wieso der Kalte Krieg in Computer- und Videospielen eine wechselhafte Rolle einnimmt.

REPORT | Dieser Krieg war eine Lüge. Jahre des Blutvergießens, nur um die Lunte eines geheimen Krieges zu zünden, der seit Jahrzehnten gärt – das waren die ersten Worte des Reveal-Trailers zu Call of Duty: Black Ops – Cold War. Wenige Momente später sehen wir den einstigen US-Präsidenten Ronald Reagan. Er richtet

sich in seiner Ansprache an die amerikanischen Mitbürger und erklärt, dass ein nuklearer Konflikt das Ende für die Menschheit wäre. Entwickler Raven Software nutzt auch im fünften Teil der Black-Ops-Reihe die historische Zeit des Kalten Kriegs als Basis für die fiktive Kampagne seines Ego-Shooters: Schauplätze, Persönlich-

keiten und Rückbezüge auf diese Zeit zum Unterfüttern des eigenen Narrativs. Diese Rechnung ging bereits vor Erscheinen des Spiels auf. Der angesprochene Ankündigungs-Trailer kratzt im offiziellen englischsprachigen YouTube-Kanal von Call of Duty inzwischen an der Marke von zehn Millionen Aufrufen. Die Verquickung von realer

Geschichte und Black-Ops-Fiktion kommt offensichtlich gut an.

Was war der Kalte Krieg?

Der Kalte Krieg bezeichnet einen Konflikt nach dem Zweiten Weltkrieg, in dem sich der von der damaligen Sowjetunion angeführte Ostblock und die Westmächte unter den Vereinigten Staaten spin-

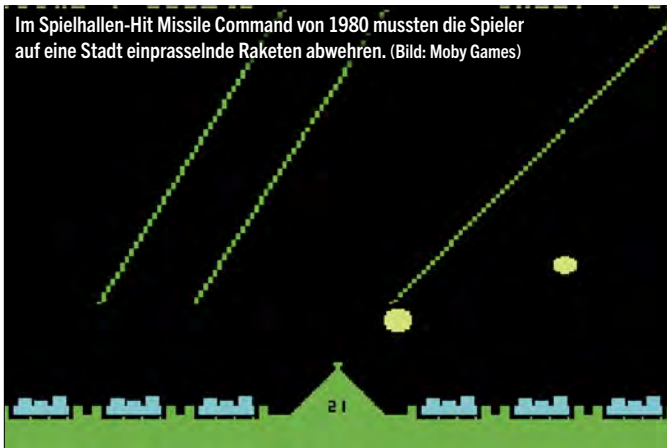
Raid over Moscow wurde Mitte der 80er-Jahre zum Politikum: In Deutschland war das Spiel 25 Jahre auf dem Index, erst 2010 wurde es von der Liste gestrichen. (Bild: Moby Games)

CONFIRMATION: ENEMY LAUNCH DETECTED
LAUNCH SITE: LENINGRAD
TARGET: CHICAGO
TIME TO IMPACT: 07:34.0
AIRCRAFT: SCORE: 00000

Besonders kritisch sah man damals etwa die dargestellte Attacke auf das russische Verteidigungsministerium, dass dem echten Staatsmuseum nachempfunden wurde. (Bild: Moby Games)

STATUS:
MEN SCORE:

Im Spielhallen-Hit Missile Command von 1980 mussten die Spieler auf eine Stadt einprasselnde Raketen abwehren. (Bild: Moby Games)



Missile Command entstand laut Aussagen der Entwickler Dave Theurer und Rich Adam aus den Alpträumen von einem möglichen Atomkrieg heraus. (Bild: Moby Games)



nefeind waren. Die auch in Black Ops bereits thematisierten Auseinandersetzungen wie etwa der Korea- oder der Vietnamkrieg gelten als sogenannte Stellvertreterkriege. In diesen ging es vor allem darum, die Macht des großen Gegners einzudämmen. Besonders bekannt ist der Kalte Krieg für die wenigen Male, als er „heiß“ zu werden drohte – etwa während der Kubakrise im Jahr 1962. Der Kalte Krieg reichte historisch von 1947 bis 1991, prägte aber Generationen und deren Weltverständnis nachhaltig. Motive wie „der böse Russe“ stecken bis heute in vielen Köpfen fest und spiegeln sich beispielsweise in den Actionfilmen der 1980er-Jahre wider. Der Kalte Krieg diente somit im Verlauf der Videospiegelgeschichte nicht nur als beliebtes Setting, sondern hatte auch starken Einfluss auf die Anfangszeit des Mediums.

Spiele und Politik

Eines muss an dieser Stelle klar gesagt werden: Videospiele entstanden zu Zeiten des Kalten Kriegs und verdanken ihre Ursprünge nicht umsonst dem Wettrüsten zwischen Ost und West. Das vielerorts als erstes Videospiel kategorisierte Tennis for Two wurde 1958 vom US-Physiker William Higinbotham am Brookhaven National Laboratory entwickelt. Als technische Basis dienten Higinbotham ein Analogcomputer und ein Oszilloskop, das sonst zum Messen und Darstellen elektrischer Spannung verwendet wurde. Die Anlage war mit fünf Metern so breit wie eine Schrankwand und gilt als Quasi-Vorgänger von Pong. Das System sorgte zwar für Furore, ist aber letztlich vor allem für seinen Pioniergeist bekannt.

Doch während sich Tennis for Two dem friedlichen Wettkampf hingab, geht das 1962 von Steve Russell entwickelte Spacewar! bereits in eine kriegsgerichtete Richtung. In diesem für zwei Teilnehmer spielbaren Weltraum-Shooter bekämpfen sich zwei Raumschiffe und müssen einander abschießen. Als Hardware kam damals ein PDP-1-Minicomputer am renommierten Massachusetts Institute of Technology (MIT) zum Einsatz.

Es war kein Zufall, dass Russell gerade diese Art von Titel programmierte. Zu dieser Zeit befanden sich die Vereinigten Staaten und die Sowjetunion in der Anfangsphase zum Wettlauf ins All, dem sogenannten Space Race. Ein Jahr zuvor versprach US-Präsident John F. Kennedy, dass die USA „noch vor Ende dieses Jahrzehnts einen Menschen auf dem Mond“ landen „und sicher zur Erde zurückbringen würden“. Das Thema beschäftigte also die Menschen, und so war Spacewar! ein erstes Indiz dafür, wie stark Politik und das Weltgeschehen auch künftig Videospiele beeinflussen und verändern sollten.

Videospiele während des Kalten Kriegs

Um die Verbindung zwischen dem Kalten Krieg und Videospielen weiter zu beleuchten, müssen wir einen kleinen Zeitsprung in die frühe Boomphase des Gamings machen. Vom Ende der 70er bis Anfang der 90er lebten die Menschen noch mit dem Kalten Krieg und der möglichen Bedrohung durch einen großen Konflikt, womöglich gar durch einen dritten Weltkrieg. Diese Angst manifestierte sich auch in den damaligen Games.

Missile Command von Atari etwa ist aus heutiger Sicht nicht viel mehr als ein simples Actionspiel, in dem man Raketen mit einem Fadenkreuz abballern muss. Letztlich digitalisierte das 1980 erschienene Arcade-Spiel aber die Konsequenzen eines „heißen Kriegs“. Grafisch zeigt es lediglich die Silhouette einer Stadt vor einem schwarzen Himmel und schließlich die heranfliegenden Raketen und Bomber. Knackt ihr am Ende nicht den Highscore und rettet so nicht die Stadt, erscheint lediglich ein „The End“ auf dem Bildschirm. Wenn man sich jetzt vor Augen führt, dass drei Jahre später ein NATO-Manöver beinahe in einem Atomkrieg zwischen den USA und der Sowjetunion mündete, wird einem ganz anders.

Das 1984 für den C64 erschienene und von Access Software unter der Führung von Bruce Carver entwickelte Raid over Moscow griff das aktuelle Zeitgeschehen noch drastischer auf. In der Rolle eines US-Astronauten müsst ihr von der Sowjetunion abgefeuerte Langstreckenraketen an Bord eines

Kampffjets abwehren. In späteren Missionen greift ihr das russische Verteidigungszentrum an. Als Vorlage für das Gebäude nutzte man damals das Staatliche Historische Museum Moskau. Und auch wenn ihr in der letzten Mission in einer Nuklearanlage lediglich gegen Roboter kämpft, so sorgte Raid over Moscow vielerorts für einen bitteren Beigeschmack.

Der amerikanische Held triumphiert schließlich über die feigen Russen und darf sich in einer Parade feiern lassen. In Deutschland landete Raid over Moscow 1985 auf dem Index. Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) erklärte damals: „Die kriegsverherrlichende bzw. verharmlosende Tendenz dieses Computerspiels wird nicht dadurch abgemildert, dass der Spieler den Kampfauftrag verfolgt, um die westliche Heimsphäre zu retten.“ 2010 wurde Raid over Moscow nach 25 Jahren vom Index entfernt.

In Finnland sorgte das Spiel sogar für einen kleinen politischen Skandal. Es gab nämlich einen offiziellen Protest seitens der Sowjetu-



In Spacewar! (1962) kämpften zwei Spieler mit ihren Raumschiffen gegeneinander. In Zeiten des „Space Race“ eine Anspielung auf das Klima zwischen den Vereinigten Staaten und der Sowjetunion. (Bild: Moby Games / ComputerHistory.org)

Mutiger US-Marine legt sich mit einer ganzen Armee von Gegnern an: Der von Konami entwickelte und vertriebene Sidescroller Green Beret bediente ebenfalls typische Ost-West-Klischees. (Bild: Moby Games)



nion, das Spiel verbieten zu lassen. Schließlich sei es militärische Propaganda. Das wiederum generierte die Gegenreaktion – und Raid over Moscow wurde in Finnland zum Verkaufserfolg.

Es gab eine Reihe von Titeln, die in dieser Zeit in eine ähnliche Richtung gingen. Im Konami-Sidescroller Green Beret (1985) beispielsweise kämpft ihr euch als Elitesoldat durch scheinbare Horden russischer Soldaten. Selbst ein Spiel wie Street Fighter 2 griff 1991 noch auf diverse Klischees

zurück: Capcom stellte etwa den russischen Wrestler Zangief als tumben Gesellen dar, der in einer Fabrikhalle vor jubelnden Arbeitern kämpft. Hammer und Sichel – das Symbol des Kommunismus – sind hier nicht allzu weit entfernt. Auf Seiten der Amerikaner wiederum kämpfen mit Ken und Guile zum einen der Vorzeige-Ehemann und Vater, zum anderen der Elitesoldat. Beendet ihr das Spiel mit Zangief, taucht Michail Gorbatschow, der damalige Präsident der Sowjetunion, auf und gratu-



Die Microprose-Simulation Red Storm Rising (1988) basierte auf dem gleichnamigen Roman von Tom Clancy. Der Spieler kontrolliert darin ein amerikanisches Atom-U-Boot. Die Aufgabe besteht darin, sowjetische Streitkräfte zurückzuschlagen und einen Raketenangriff zu verhindern. (Bild: Moby Games)

liert „seinem“ Athleten zu diesem Erfolg. Danach tanzten beide den russischen Kasatschok. Mehr Klischee geht nicht!

Der Kalte Krieg verklingt ...

Mit dem Zerfall des Ostblocks und dem Sturz der Berliner Mauer verlor der Kalte Krieg ab 1991 an Schrecken und damit auch an Reiz für die damals immer stärker aufkommende Spieleindustrie. Andere Feindbilder und reale Konflikte wie beispielsweise der Nahe Osten traten über die Jahre stärker in den Mittelpunkt; der Kalte Krieg avancierte sehr schnell zu einer verklärten Vergangenheitsvision. Sie stand für die Jahre der Geheim-

dienste, für Spezialagenten, krude Technologien und Charakterköpfe.

So gab es zwar immer wieder Strategiespiele, die den Kalten Krieg ernsthaft aufgriffen, wirklich populär wurde aber Command & Conquer: Alarmstufe Rot (1996) vor allem durch das schonungslose Überzeichnen des Ost-West-Konflikts. Hier reist ein Albert Einstein kurzerhand in der Zeit zurück, um Adolf Hitler zu ermorden, bevor dieser den Zweiten Weltkrieg anzetteln konnte. Das wiederum ließ jedoch die Sowjetunion erstarken, die in einem Dauerkonflikt mit den Alliierten steckte. Als die Sowjets schließlich in Europa einmarschierten, entbrannte der Krieg.

Entwickler Westwood übersteigert historische Figuren schamlos und verbindet sie mit eigenen Charakteren. So fungiert Kane, der Anführer der Bruderschaft von Nod, beispielsweise als Berater des sowjetischen Diktators Josef Stalin. Die inzwischen kultigen Zwischensequenzen strotzten vor bissigem Humor. Command & Conquer: Alarmstufe Rot und die beiden späteren Nachfolger waren eine Art Echtzeitstrategie-Satire, bei der man nicht nur das Taktik-Gameplay mochte, sondern vor allem wissen wollte, wie die schräge Geschichte weiterging. Der Kalte Krieg verbreitete hier keine Angst mehr.

Wandel der Zeit

Seit der Jahrtausendwende taucht der Kalte Krieg wieder häufiger in großen Produktionen und dabei teils in persiflierender, teils ernsthafter und teils lediglich in darstellender Form auf. Cate Archer, die smarte Hauptdarstellerin des Agenten-Shooters No One



Auch Call of Duty: Black Ops – Cold War nutzt reale historische Figuren zum Inszenieren seiner Geschichte. Diese weicht natürlich von den realen Geschehnissen ab, greift aber echte Ereignisse und Schauplätze auf. (Bild: Activision)

Westwood erzählte in seiner Echtzeitstrategie-Reihe Command & Conquer: Alarmstufe Rot eine alternative Geschichte des Kalten Kriegs. Historische Figuren wie Albert Einstein oder Josef Stalin spielen hier tragende Rollen. (Bild: Moby Games)



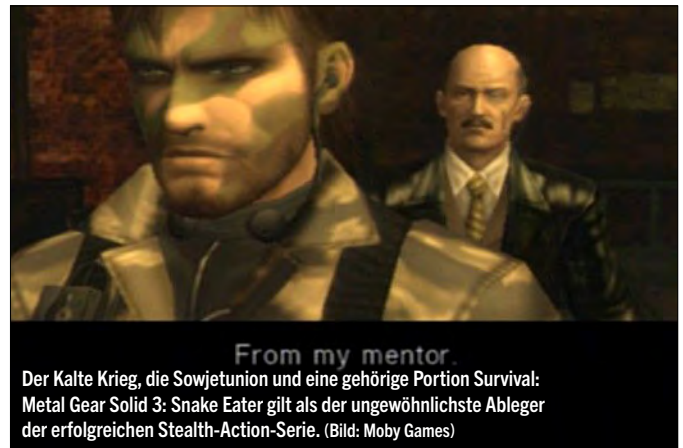
Lives Forever (2000), verschiebt es im zweiten und bis dato letzten Teil der Serie in den Kalten Krieg. Auch wenn dieser Teil längst nicht mehr so schrill und quietschig daherkommt wie noch der Vorgänger, lehnt sich No One Lives Forever 2: A Spy In Harm's Way (2002) stark an einschlägige James-Bond-Filme an. Innerhalb der Story nimmt das Abenteuer Bezug auf den Kalten Krieg: Zwischen den USA und der Sowjetunion beginnt nämlich ein Streit um den Inselstaat Khios. Die Terrororganisation H.A.R.M. gießt immer wieder Öl ins Feuer, und die Aufgabe von Unity-Agentin Archer besteht darin, die von H.A.R.M. gestartete Intrige aufzuhalten. No One Lives Forever 2 besitzt dabei weiterhin viel Humor, verwendet das Motiv des Kalten Kriegs letztlich aber zum Erhöhen der Dramatik. Das Schreckgespenst der nuklearen Apokalypse ist zwar da, besitzt jedoch aufgrund des vorherrschenden Humors nicht die Ernsthaftigkeit, die man erwarten könnte.

Anders dagegen beim 2004 veröffentlichten Metal Gear Solid 3: Snake Eater, in dem die japanische Entwickler-Ikone Hideo Kojima den Kalten Krieg nutzt, um die Hintergrundgeschichte von Naked Snake zu erzählen. Das Agenten-Setting eines Metal Gear Solid passt natürlich ausgezeichnet zum Szenario. Obendrein verleiht die Einbindung des realen Konflikts der teils arg überzogenen Story eine gewisse Glaubwürdigkeit.

Ganz ähnlich ging Raven Software, also das Team hinter Call of Duty: Black Ops – Cold War, auch sein früheres Projekt Singularity an. Der 2010 veröffentlichte Shooter dreht sich um die

geheimnisvolle russische Insel Katorga-12, auf der Zeitreiseexperimente durchgeführt wurden. Diese gingen natürlich schief, so dass die russische Regierung die dortigen Geschehnisse vertuscht. Jahrzehnte später lenkt ein von Katorga-12 ausgehender elektromagnetischer Impuls die Aufmerksamkeit des US-Geheimdiensts auf die Insel. Die Fronten sind also geklärt. Singularity greift das Setting mit teils angenehm selbstironischen Propagandafilmen und anderen Elementen auf.

Und damit wären wir auch bei dem 2010 erschienenen und von Treyarch entwickelten Call of Duty: Black Ops angekommen. Treyarch



From my mentor
Der Kalte Krieg, die Sowjetunion und eine gehörige Portion Survival: Metal Gear Solid 3: Snake Eater gilt als der ungewöhnlichste Ableger der erfolgreichen Stealth-Action-Serie. (Bild: Moby Games)

macht aus dem Kalten Krieg einen heißen Shooter und baut reale Schauplätze wie Kuba, Vietnam oder auch die Gulags in der Sowjetunion als Schauplätze auf. Allerdings überzeichnet Call of Duty die Geschehnisse und das Szenario deutlich. Und genau das erwartet uns auch im neuen Black Ops – Cold War.

Mehr Bühne als echte Geschichte

Auffällig bleibt also die Veränderung in der Herangehensweise an das Thema „Der Kalte Krieg“ in Video- und Computerspielen. In den 80ern spiegelten die dort veröffentlichten und entwickelten Titel noch sehr stark den Zeitgeist und

auch die Angst vor dem Ausbruch eines dritten Weltkriegs wider.

Mit dem Zusammenbruch des Ostblocks aber entspannte sich die Lage und es dauerte nicht lange, ehe man mit einem gewissen Augenzwinkern und teils sogar verkürzter Nostalgie auf die Zeit zurückblickte. Später dann bedienten sich viele Spiele des Kalten Kriegs als bekannte Bühne zum Darstellen der eigenen Geschichte und ihrer Charaktere. Der Kalte Krieg prägt somit noch heute das Bild der Gaming-Landschaft – und wenn man ehrlich ist, vielleicht auch noch einige Vorurteile und „Feindbilder“ im eigenen Kopf.

OLAF BLEICH, BENEDIKT PLASS-FLESENKÄMPER & SASCHA LOHMÜLLER



Im Shooter Singularity verschiebt es euch auf die geheime Insel Katorga-12. Hier führte die Sowjetunion einst Zeitreiseexperimente durch. Büsten von Josef Stalin, Propaganda-Tafeln und andere Elemente verleihen dem Spiel Tiefe. (Bild: Moby Games)

30 Jahre Monkey Island

Warum LucasArts-Adventures bis heute ungeschlagen sind

The Secret of Monkey Island feiert sein 30-jähriges Jubiläum! Und auch heute noch zählt Guybrush Threepwoods erstes Abenteuer zu den besten Adventures aller Zeiten. Doch auch Maniac Mansion, Zak McKracken, die Indiana-Jones-Abenteuer und Co. bleiben unübertroffen. Unsere These: Offenbar weiß bis heute niemand, wie man die Brillanz der LucasArts-Klassiker übertreffen könnte.

REPORT I Die Geschichte von The Secret of Monkey Island begann mit einem Witz: Grafiker Steve Purcell zeichnete am Computer eine kleine Figur und speicherte die Datei als „Guy“ ab. Das Programm hängte automatisch den Zusatz „Brush“ an, woraus der skurrile Name „Guybrush“ entstand. Und eben jener Guybrush Threepwood sollte schon bald Games-Geschichte schreiben.

Es sind genau solche Anekdoten, die meines Erachtens einem guten Spiel zu wahrer Größe verhelfen. In diesem Fall demonstrierte es sowohl die simple Kreativität als auch die Spontaneität eines Entwicklers, der von 1986 bis 2000 einen Meilenstein nach dem anderen kreierte.

Der Aufstieg von LucasArts

Selbst wer nicht viel Ahnung von Point&Click-Adventures hat oder sich erst seit 5, 10 oder 20 Jahren mit Spielen beschäftigt, der hat sicherlich von The Secret of Monkey Island gehört. Es erschien zu einem Zeitpunkt, als Lucasfilm Games von einem Genre-Höhepunkt zum nächsten rauschten. Das US-Unternehmen wollte Spiele erschaffen, die an Filme erinnerten. Und nachdem die Entwickler mit frühen 3D-Klassikern

wie Rescue of Fractalus (1984) oder Koronis Rift (1985) ein paar technisch beachtenswerte Action-Titel entwickelt hatten, fanden sie im Adventure-Genre ihr perfektes Zuhause.

Ich war bereits von den ersten Schritten der Firma höchst beeindruckt: Labyrinth (1986) adaptierte den gleichnamigen Kinofilm von Muppet-Erfinder Jim Henson und führte mich mit seinem drögen Prolog in die Irre, weil er an ein gewöhnliches Text-Adventure erinnerte. Doch sobald das eigentliche Abenteuer begann, steuerte ich meine Spielfigur direkt per Joystick und wählte meine Kommandos per Verben- und Objektliste.

Maniac Mansion (1987) und Zak McKracken (1988) perfektionierten die Idee, indem sie die Steuerung entschlackten, die Story mit mehr Dialogzeilen fütterten und das Konzept der Zwischensequenzen neu erfanden. Anders ausgedrückt: Plötzlich gab es in einem Spiel so etwas wie „Schnitte“, also vergleichbar mit einem Kinofilm! Allein diese Idee veranlasste mich, mein Spielen auf Videokassette aufzuzeichnen und somit vermutlich eines der ersten Let's Plays der Weltgeschichte zu erstellen.

Die ganz große Rätselkunst

Nach einem Zwischenstopp in Richtung Indiana Jones and the Last Crusade (1989), das mit fantastischen Animationen glänzte und die Geschichte von Steven Spielbergs Kinofilm auf hervorragende Weise ergänzte, folgte 1990 The Secret of Monkey Island. Es ist eines der wenigen Meisterwerke, die ich bis zum heutigen Tage als (nahezu) perfekt bezeichne. Warum? Lucasfilm Games erschuf nicht nur eine herrlich abstruse Handlung, die sichtlich in durchgezogenen Brainstorming-Sitzungen entstanden sein musste und dem Namen Guybrush Threepwood vollends gerecht wurde. Die Entwickler revolutionierten zudem die Kunst des Rätseldesigns.

Die Entwickler nötigten mich als Spieler, einige der beschauerten Probleme auf vollkommen logische und nachvollziehbare Weise zu lösen. Einmal musste ich die Tanzschritte einer vermeintlichen Schatzkarte wörtlich nehmen, um den richtigen Weg durch einen wirren Wald zu finden und auf eine vergrabene Truhe zu stoßen. Ein andermal befreite ich einen Gefangenen aus dem Gefängnis, indem ich das Eisenschloss mit ätzendem Grog überschüttete. Und gegen Ende des Spiels überredete ich ei-

nen Schrumpfkopf mit „lieb“ gemeinten Worten, er solle mir doch bitte seine unsichtbar machende Halskette ausleihen – ansonsten würde ich sie mir einfach nehmen und ihn in die Lava werfen.

Lucasfilm Games hatten schon zuvor gezeigt, dass ihre Art des Rätseldesigns der Konkurrenz weit überlegen war. Die Werke des Studios glänzten gegenüber dem direkten Konkurrenten Sierra On-Line (u. a. King's Quest, Gabriel Knight, Police Quest) mit Fairness und Nachvollziehbarkeit, weil der Spieler für jede noch so bizarre Idee genügend Hinweise erhielt und sich so gut wie nie in eine Sackgasse manövrieren konnte. Des Weiteren wurde der Schwierigkeitsgrad auf ein gesundes Maß gestutzt, weshalb auch weniger versierte Spieler ohne fremde Hilfen den Showdown erreichten.

Ein Jahr später änderte das Unternehmen den Namen Lucasfilm Games zu LucasArts, nicht jedoch seine wertvolle Philosophie. Man experimentierte allenfalls beim Anspruch, sodass einerseits Monkey Island 2: LeChuck's Revenge (1991) oder Indiana Jones and the Fate of Atlantis (1992) um einiges knackiger und andererseits Full Throttle (1995) oder Grim Fan-



Quelle aller Bilder: Medienagentur plasmma



dango (1998) deutlich einfacher konzipiert waren. Nichtsdestotrotz hielt LucasArts konsequent am Gedanken fest, den Spieler niemals mit unfairen Passagen zu verprellen und dafür mit einem kreativen Geistesblitz nach dem anderen zu überraschen.

Das Genre-Comeback nach der Jahrtausendwende

Bis zum Millenniumwechsel erlebte ich Adventures rein aus Spielersicht. Doch nur wenige Jahre, nachdem das Genre von vielen Analysten und Experten für tot erklärt wurde, begegnete ich ihm als Journalist und Kritiker. Ich erlebte hautnah eine Wiederbelebung, die dank verschiedener, größtenteils europäischer Indie-Entwickler schrittweise möglich war.

Einige von ihnen orientierten sich an Klassikern von Sierra Online – allen voran Future Games mit Black Mirror (2003), das viele Parallelen zu Gabriel Knight offenbarte. Doch mehr und mehr erinnerten mich die Spiele an die glorreiche LucasArts-Ära. Allen voran standen die Hamburger von Daedalic Entertainment mit Titeln wie Harveys neue Augen (2001), Chaos auf Deponia (2012) und Das Schwarze Auge: Memoria (2013),

die so gut waren, weil ihre Erschaffer das Genre wirklich verstanden. Denn zum Erzählen einer guten Geschichte braucht es heute kein Point&Click-Adventure mehr; das bekommen längst auch Ego-Shooter, Rollenspiele oder sogar Puzzlespiele gut hin.

Nein, die wahre Kunst des Genres liegt meiner Meinung nach im Erstellen von Rätseln, die den Spieler herausfordern, ihn aber nie frustrieren. Doch so sehr ich die besten Werke von Daedalic auch liebe, so kamen sie „nur“ an die LucasArts-Meisterwerke heran. Auch sie haben es bis heute nicht geschafft, an den alten Klassikern vorbeizuziehen.

Beim erneuten Durchspielen von The Secret of Monkey Island fiel mir kürzlich auf, wie leichtfüßig das Adventure trotz der anspruchsvollen Rätsel eigentlich ist. Projektleiter Ron Gilbert erreichte bereits vor 30 Jahren die perfekte Gratwanderung zwischen „nicht zu leicht“ und „nicht zu schwer“. Daedalic hingegen kam bisweilen ohne jeden Zweifel auf fantastische Ideen, jedoch erschlugen sie mich gleichzeitig mit teils harten Kopfnüssen. Mein Impuls, ihre Spiele erneut zu spielen, ist deshalb geringer – weil es



sich einen Tick zu sehr nach „Arbeit“ anfühlt.

An die LucasArts-Klassiker reicht einfach nichts heran

Deshalb stellt sich mir die Frage: Was ist, wenn die Adventures von Lucasfilm Games/LucasArts so gut und so durchdacht waren, dass es praktisch unmöglich ist, sie jemals zu toppen? Vielleicht haben die Jungs von der Skywalker-Ranch es gar selbst gespürt, als nach dem brillanten Day of the Tentacle (1993) ein klein wenig die Faszination und der Perfektionismus abblättern. Sam & Max: Hit the Road (1993) schwächelte leicht beim Anspruch, The Dig (1995) war für viele zu sehr „Trial and Error“ und Flucht von Monkey Island (2000) überspannte definitiv die Logik-/Frust-Grenze. Selbst das gefeierte Grim Fandango (1998) musste sich Kritik gefallen lassen, weil sich die Macher für eine ungeeignete Tank-Steuerung entschieden und die Rätsel eher nach Mittel zum Zweck rochen.

Sicherlich hat LucasArts das Genre vorrangig aufgegeben, weil es sich aus ihrer Sicht zu wenig rentierte und ein schnell produziertes Star-Wars-Game schlichtweg mehr Kohle einbrachte.

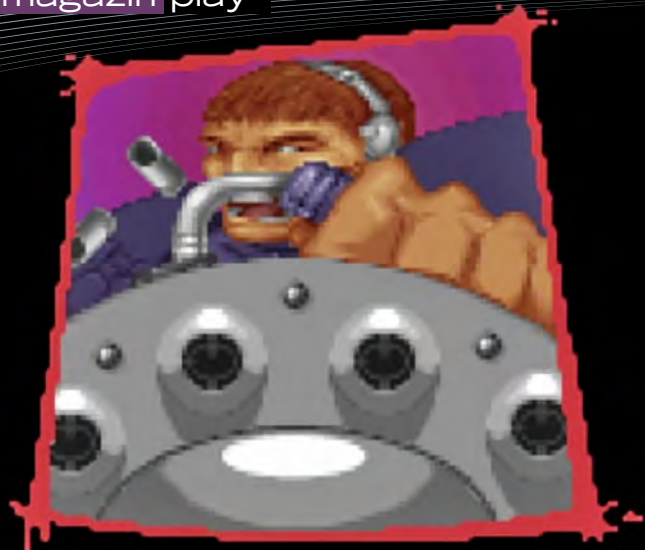
Ein Indiz hierfür wäre das paradoxe Verhalten der Käufer. Die Konsumenten griffen zur damaligen Zeit zu eher anspruchslosen Titeln wie Loom (1990) oder Full Throttle (1995), die sich insbesondere in den USA besser verkauften als jedes Monkey Island. Rein aus wirtschaftlicher Sicht hätte LucasArts daraus eine Lehre ziehen müssen und sich direkt beim ersten Verkaufserfolg eingestehen müssen: „Hey, wir sollten uns lieber auf solche Spiele konzentrieren.“

Zum Glück für uns Spieler ließen die Unternehmensbosse die Entwickler weiter an der langen Leine – und die tüftelten abseits der genannten Gegenbeispiele dann doch lieber knackig-lustige Rätsel aus. Bis auch die Eigenmotivation und der Idealismus der Designer bröckelten, als sie merkten: „Jetzt fallen uns selbst keine so tollen Rätsel mehr wie in The Secret of Monkey Island ein.“

Doch die großartigen LucasArts-Spiele sind geblieben. Und auch heute noch ist es ein großes Vergnügen, mit Guybrush Threepwood die Karibik unsicher zu machen. In diesem Sinne: Happy Birthday, Monkey Island!

ANDREAS ALTENHEIMER, SASCHA LOHMÜLLER
& BENEDIKT PLASS-FLESENKÄMPER





Das kurze Intro von UFO: Enemy Unknown erinnert aufgrund der kleinen Bildausschnitte an einen Comic.



Mein erstes Mal UFO: Enemy Unknown

Der heilige Gral unter den Strategie-Rollenspiel-Hybriden

UFO: Enemy Unknown gilt als Meilenstein der Rundenstrategie und gehört für viele gar zu den besten Spielen aller Zeiten. Doch kann man dem Taktik-Klassiker auch 26 Jahre nach seiner Ur-Veröffentlichung noch etwas abgewinnen? Unser Autor Benedikt hat ihn zum ersten Mal gespielt.

RUNDENTAKTIK | Darf ich mich überhaupt als Computer- und Videospielexperte bezeichnen, obwohl ich noch nie in meinem Leben UFO: Enemy Unknown gespielt habe? Nun, immerhin habe ich Firaxis' Remake aus dem Jahr 2012 für ein paar Stündchen ausprobiert und durchaus für gut empfunden. Doch das Original von 1994? Nein, keine Chance! Als Teenager war ich am PC voll mit Ego-Shootern und Point&Click-Adventures beschäftigt, während mir Sega Mega Drive und Super Nintendo die bunte Welt der Konsolenspiele offenbarten. Ein weiterer Grund, warum ich seinerzeit ausgerechnet UFO: Enemy Unknown verpasst habe, war die damalige Fachpresse. Selbst die von mir sehr geschätzte Power Play (die mit 86 Punkten immerhin ordentlich hoch wertete) warnte vor „langwierigen Kampfsequenzen“, während die allseits kritische PC Player allen Ernstes die Langzeitmotivation infrage stellte.

Es sollte jedenfalls mehrere Jahre dauern, bis ich wieder auf das Spiel aufmerksam und richtig stutzig wurde. Die US-Webseite IGN kürte passend zur Jahrtausendwende die 25 besten PC-Spiele aller Zeiten und setzte UFO: Enemy Unknown (in den USA unter dem Namen X-COM: UFO Defense bekannt) mit der folgenden Einleitung (<https://www.ign.com/articles/2000/07/21/the-top-25-pc-games-of-all-time-1-5>) auf den Thron: „Obwohl es zwischen uns eine Menge Streit darüber gab, welche Spiele auf die Liste und auf welchen Platz kommen würden, wurde die Nummer Eins niemals diskutiert. X-COM: UFO Defense von Microprose ist, um es vereinfacht auszudrücken, das beste PC-Spiel, das wir je gespielt haben und der Hauptgrund, warum die meisten von uns überhaupt in die Videospieldindustrie eingestiegen sind.“

Das ist mal eine Aussage! IGN selbst dämpfte ihren selbst ge-

machten Hype zwar im Laufe der Zeit, indem sie das Spiel in nachfolgenden Listen stückchenweise nach unten drückten. Trotzdem war mir klar: Ich muss irgendwann nochmal ran ... Okay, dann mal los!

UFO-Jagd für Dummies

In meinem Archiv befinden sich mehrere Originale von UFO, darunter ein vollständiges Exemplar für das glücklose Amiga CD³² und als Teil der PC-Spielesammlung Power, Corruption & Lies (nicht zu verwechseln mit dem gleichnamigen Album der britischen Band New Order). Aus Komfortgründen greife ich zur Steam-Version, die seit dem Kauf des X-COM: Complete Pack in meiner riesigen Bibliothek schlummert. Jaja, der Pile of Shame.

Nach einem kurzen, hübsch gezeichneten Intro bin ich gleich mitten im Spielgeschehen. Das macht mir UFO: Enemy Unknown auf Anhieb sympathisch. Vor mir erstreckt sich ein eckiger, aber dennoch gut

erkennbarer Erdglobus. Ich klicke instinktiv auf Afrika und soll dort sogleich einen Stützpunkt errichten. Ein kurzer Blick ins Netz verrät mir, dass die Wahl des Standortes von Bedeutung ist: Ja, such dir besser eine möglichst wohlhabende Nation aus. Schließlich würde diese meine Aktivitäten vor Ort eher zu schätzen wissen und mehr Geld in meine Kassen spülen. Also drehe ich den Globus instinktiv mit der rechten Maustaste und entscheide mich für die USA.

Aber was jetzt? Was soll ich überhaupt machen? Die Frage ist ernst gemeint, denn wenn im Intro sowie auf der Verpackung keine aggressiven Aliens zu sehen wären, dann hätte ich keinen blassen Schimmer, was überhaupt meine Aufgabe in diesem Spiel ist.

Deshalb klicke ich zunächst etwas planlos durch die zur Verfügung stehenden Optionen und lerne die einzelnen Menüs kennen. Unter anderem betrachte ich mei-



Der hübsche Polygon-Globus lässt sich beliebig drehen und zeigt, wo sich eure Stützpunkte, Flugzeuge sowie alle derzeit entdeckten Alien-Vorkommnisse befinden.



Möchtet ihr ein UFO mit eurem Sky Ranger abfangen, dann müsst ihr zuerst alle Soldaten einzeln heraus manövrieren – auf Dauer ziemlich nervig.

nen Stützpunkt aus der Nähe und stelle fest, dass acht Soldaten, ein Sky Ranger sowie zwei Abfangjäger unter meinem Kommando stehen. Ich darf darüber hinaus weitere Einheiten rekrutieren (sei es als Wissenschaftler, Ingenieure oder zusätzliche Soldaten), diverse Waffen einkaufen und meinen Stützpunkt mit neuen Räumen ausstatten.

Die Wissenschaftler könnte ich zum Erforschen von neuem Equipment verdonnern, wie beispielsweise eine Laserwaffe. Mit den Ingenieuren hingegen kann ich derzeit noch nichts anfangen. Hmmm ... warum eigentlich nicht? Ob ich nicht besser die gedruckte Anleitung meines Originalspiels durchlesen sollte? Nein, damit warte ich noch etwas ... schließlich hätte ich auch anno 1994 dem „Learning by Doing“-Prinzip vertraut.

Weil ansonsten nichts passiert, entscheide ich mich, einfach etwas zu warten. Dafür kann ich mehrere Zeitraffer-Tasten nutzen, dank denen beispielsweise ein Tag in einer Sekunde vergeht. Und tatsächlich: Kurz darauf sichtet die Radaranlage meines Stützpunktes ein unbekanntes Flugobjekt! Zum Glück friert die Zeit ein, und ich

darf die Geschwindigkeit wieder zurück auf die Grundeinstellung setzen, um in aller Ruhe meinen nächsten Zug zu planen.

Nun könnte ich entweder meinen Sky Ranger oder einen der Abfangjäger losschicken, um das UFO aus der Nähe zu betrachten. Letzteres erweist sich als unbefriedigend: Ich sehe auf einem kleinen Radar, wie sich der Jäger dem UFO nähert und es auf Nimmerwiedersehen entwischt, bevor ich irgendeinen weiteren Befehl geben kann. Deutlich interessanter wird es, als ich bei der nächsten Gelegenheit den Ranger losschicke: Der holt das Flugobjekt ein, und es kommt zu einer direkten Konfrontation zwischen meinen Soldaten und den Aliens.

Verstecken spielen mit Außerirdischen

Mein Sky Ranger ist zum Glück mit allen acht Soldaten bestückt, die mir zu Beginn zur Verfügung stehen. Die muss ich nun einzeln aus dem Flugzeug heraus bewegen – was derart langsam vonstattengeht, dass ich die Laufgeschwindigkeit lieber aufs Maximum stelle. In diesem Zusammenhang sammelt

UFO weitere Pluspunkte, weil ich die entsprechende Option schnell finde und mir auch darüber hinaus die Steuerung recht logisch erscheint. Zwar vertraut sie auf ein Icon-System, dessen Symbole sind jedoch leicht zu deuten. Ärgerlich ist einzig und allein die Taste mit dem durchgestrichenen Kreis, die ohne jede Vorwarnung meinen Zug beendet. Hmpf.

Umso mehr bereitet mir die isometrische Darstellung Probleme, weshalb ich meine Soldaten gelegentlich falsch positioniere. Da ist besonders ärgerlich, weil es keine Undo-Funktion gibt und ich ergo einen unerwünschten Zug nicht rückgängig machen darf. Allerdings verstehe ich schnell, warum ein solches Feature in einem Spiel wie UFO schwer realisierbar wäre. Schließlich könnte ich es prima zum Ausspähen ausnutzen und durch stupides Ausprobieren die Positionen der Aliens erörtern.

So tappe ich regelrecht im Dunkeln und stolpere zunächst über ein großes blaues Gebäude, das wie ein Bunker aussieht. Es scheint geradezu nach Außerirdischen zu schreien, jedoch fehlt von den kleinen Männchen jegliche Spur. Zu-

dem finde ich keine Tür, durch die ich das Gebäude betreten könnte. Beende ich den Zug, dann vernehme ich nur eine Art Zischen – als ob sich ein Fahrstuhl bewegen würde. Jedoch hilft mir dieses akustische Signal nicht weiter, weil ich es weder einem Ort noch einem Gegner zuordnen kann.

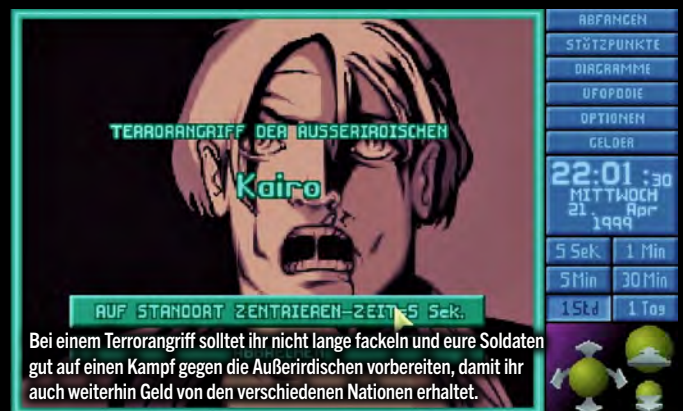
Nun denn, das Gebiet beschränkt sich nicht nur auf das blaue Gebäude: Ich klappere brav alle anderen Ecken ab und marschiere dabei über ein großes Ackerfeld, bis ich auf ein Steingebäude stoße. Dort manövriere ich einen meiner Soldaten ganz am Rand des Gebietes in Richtung Hintertür, passiere ein offenes Fenster – und werde erschossen. Einfach so!

Puh, zum Glück hatte ich kurz zuvor gespeichert. Leider ist das Laden meines alten Spielstandes ein umständliches Prozedere: Eine entsprechende Option gibt es nur im Hauptmenü, das ich nur erreiche, wenn ich die Mission abbreche.

Weil mein nächster Versuch ebenfalls schiefgeht und die im Haus lauernden Aliens einfach einen Soldaten nach dem anderen abknallen, überlege ich mir einen neuen Plan. Ich bewege die Häl-



Ihr müsst in eurem Stützpunkt Labore und Werkstätten einrichten, um neue Technologien zu erforschen und zu produzieren.



Bei einem Terrorangriff solltet ihr nicht lange fackeln und eure Soldaten gut auf einen Kampf gegen die Außerirdischen vorbereiten, damit ihr auch weiterhin Geld von den verschiedenen Nationen erhaltet.



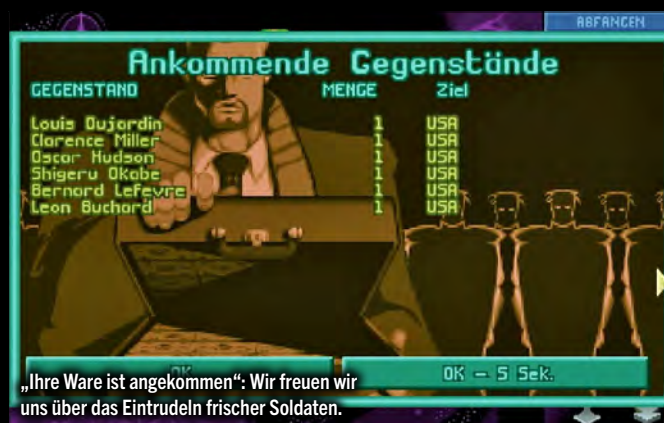
te meiner Truppe zur Frontseite des Gebäudes und nehme meine Gegner in die Zange. So erschieße ich schlussendlich zwei Außerirdische ... und bin danach auch nicht schlauer als zuvor, weil ich erneut keinen Plan habe, wo sich der Rest der feindlichen Brut befinden könnte. Ich grase das komplette Gebiet ab, finde allerdings nichts von Bedeutung und frage mich gut eine halbe Stunde lang: Wo sind diese Biester nur? In meiner Verzweiflung kehre ich zurück zum blauen Gebäude und laufe nun stumpf gegen jedes Wandstück. Und in der Tat stoße ich auf eine völlig unscheinbare Tür, die man nur bei genauem Hinsehen anhand zweier dünner Konturen erkennen kann. D'oh!

Zumindest geht danach alles recht schnell: Das Gebäude entpuppt sich als das von mir gejagte UFO, worin es nur so vor Aliens

wimmelt. Weil ich sie jedoch mit meiner Mannschaft überrumpele, verliere ich am Ende nur einen meiner Soldaten. Damit kann ich leben. Zurück im Hauptmenü rekrutiere ich gleich einen Ersatzmann und besorge einige neue Gewehre. Zudem starte ich die Forschung für einen Bewegungsscanner – das Malheur von eben soll mir nicht noch einmal widerfahren!

Aus Fehlern lernen

Meine nächste Begegnung mit einem UFO verläuft nahezu identisch, nur, dass ich diesmal problemlos meinen zweiten Sieg einfahre. Weil auch die meisten Nationen mit mir zufrieden sind, die mich zur Bekämpfung der Außerirdischen finanzieren, erhalte ich gar eine kleine Gehaltserhöhung und richte einen neuen Stützpunkt mitten in Europa ein. Dort dauert es nicht lange, bis mich das Radar auf



ein nahe gelegenes Alienlager aufmerksam macht.

Naiv wie ich bin, gehe ich gleich die nächste Konfrontation ein und sehe auch zunächst keinen großen Unterschied zu den vorhergehenden Kämpfen. Sprich: Ich ziehe mit meiner Truppe durch einen kleinen Stadtteil und begegne rasch den altbekannten Aliens. Doch dann attackiert mich plötzlich ein neuer Gegnertyp, der wie eine Miniaturuntertasse aussieht. Und natürlich lässt sich der nicht so einfach mit meinen billigen Gewehren abschießen.

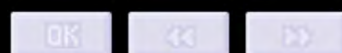
Genau genommen benötige ich pro Untertasse vier bis sechs Treffer, während ich gleichzeitig mehrere meiner Soldaten verliere. Und als ich dann endlich den ersten Burschen bezwinde, explodiert er in einem lauten Knall und tötet fast meine ganze Mannschaft, die ich viel zu dicht platziert hatte. Als

i-Tüpfelchen drehen die überlebenden Soldaten komplett durch und lassen sich aufgrund von Tobsuchts- und Panikanfällen nicht mehr steuern. Läuft! In so einem Fall komme ich also um das Laden des Speicherstands nicht herum.

Abseits davon, dass ich bei meinem nächsten Versuch mehr Abstand halten möchte (Corona lässt grüßen), überlege ich mir den Einsatz von härteren Geschützen. Weil ich bislang mangels Zeit noch keine wirklich fortschrittlichen Geschütze wie Laserwaffen oder Plasmapistolen erforschen konnte, krame ich die Granaten heraus, von denen jeder Soldat eine in seiner Tasche trägt. Leider erweisen sie sich als Flop und verursachen gefühlt noch weniger Schaden als meine Gewehre. Eine kurze Recherche im Netz bestätigt, dass die Untertassen ausgerechnet gegen solche Explosionswaffen gut gepanzert sind.

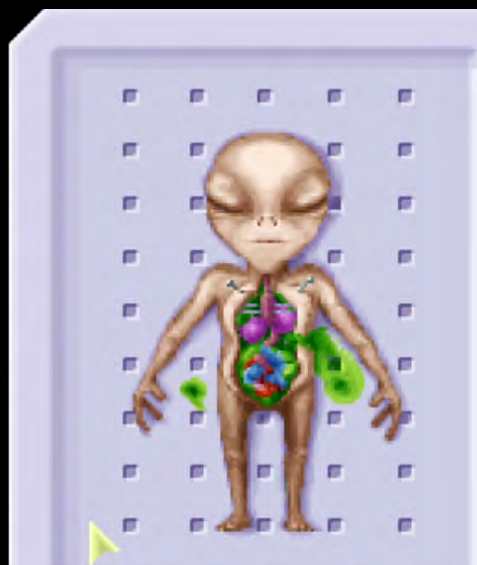
Zum Glück benötige ich auch gar keine härteren Geschütze, sondern nur etwas mehr Vorsicht und taktisches Gespür. Sobald ich meine Jungs und Mädels geschickt verteile sowie geduckt hinter Mauerecken in Stellung bringe, ist die erste Untertasse schnell Geschichte – ohne große Verluste meinerseits, versteht sich. Zudem habe ich bei den anderen beiden Gegnern Glück, weil sie direkt nebeneinander schweben. So muss ich nur einen abschießen, während der andere aufgrund der folgenden Explosion ohne mein weiteres Zutun zerberstet.

Am Ende bin ich siegreich, habe aber viele Verluste zu beklagen. Also kaufe ich mehr Wissenschaftler ein lassen sie nach Waffen forschen. Des Weiteren stocke ich meinen Vorrat an Soldaten auf



Sektoid-Autopsie

Die Autopsie zeigt rudimentäre Verdauungsorgane und eine einfache Struktur. Das Gehirn und die Augen sind sehr stark entwickelt. Die Struktur weist auf genetische Veränderung oder Mutation hin. Der kleine Mund und die ebenso winzige Nase scheinen kaum eine Funktion zu haben. Die Haut zwischen den Fingern und die flachen Füße deuten auf aquatische Herkunft hin. Es gibt keine Fortpflanzungsorgane und keinen Hinweis darauf, wie sich diese Spezies vermehrt. Vermutlich handelt es sich um eine durch Genmanipulation erschaffene Spezies.



Besiegte Aliens könnt ihr ebenfalls von Wissenschaftlern erforschen lassen, um euch in künftigen Kämpfen einen Vorteil zu verschaffen.



und erhöhe mein Kontingent auf zwölf Mitglieder, die allesamt problemlos in den Sky Ranger passen. Leider benötigt die Forschung viel Zeit; ich muss beim folgenden Einsatz erneut ohne neues Equipment auskommen. Immerhin steht mir eine aufgestockte Mannschaft zur Seite – die ich auch bitter nötig habe: Ich soll den ersten außerirdischen Stützpunkt erobern.

Neue Spielelemente im Stundentakt

Vor Ort mache ich Bekanntschaft mit zwei komplett neuen Gegnertypen, die ich prima anhand ihrer unterschiedlichen Farbgebung unterscheiden kann. Während die braunen Aliens relativ harmlos sind und mich zu knackigen Schussduellen herausfordern, bereiten mir die schwarzen große Kopfschmerzen. Schließlich sind sie in der Lage, meine Soldaten zu Zombies zu beißen – und wenn ich diese wiederum erschieße, verwandeln sie sich ebenfalls in schwarze Scheusale!

Gegen Ende der Mission komme ich abermals in arge Bedrängnis, als ich per Aufzug in eine Art Kommandozentrale fahre. Dort

stehen die letzten Aliens bereits Spalier und ballern gnadenlos jeden Soldaten nieder, den ich hinaufschicke. Platziere ich sie hingegen allesamt um den Fahrstuhl herum, um einen gemeinsamen Sturmangriff zu planen, dann feuern die Aliens ein paar Raketen auf mich und eliminieren meine gesamte Truppe auf einen Schlag – gar nicht schön.

Wieder bin ich auf das Laden eines alten Spielstands angewiesen. Und erneut muss ich solche unschönen Überraschungen als Lehrgeld sehen, aufgrund derer ich meine Taktik anpasse. Das sorgt zwar einerseits dafür, dass ich stetig Fortschritte mache – aber andererseits eben nur sehr langsam.

Aus diesem Grunde kann ich die Kritik meiner damaligen Journalistenkollegen nachvollziehen: UFO: Enemy Unknown ist ein sehr gemächliches Spiel, bei dem sich jeder noch so kleine Kampf auf eine halbe bis ganze Stunde zieht. Allein das Manövrieren der einzelnen Soldaten ist mühsam und langwierig.

Ich fühle mich nach einem Gefecht meist ein wenig ermüdet und möchte deshalb jedes Mal pausie-

Außerirdische Legierungen
Außerirdische Raumschiffe werden aus Speziallegierungen hergestellt, die einzigartige Eigenschaften besitzen. Sie sind besonders leicht und dauerhaft und können mit elektromagnetischen Methoden geformt werden. Dieses Material kann reproduziert und in vielfältigen Herstellungsprozessen verwendet werden.

Wer sich für seine Soldaten eine bessere Rüstung wünscht, der sollte unbedingt die außerirdischen Legierungen erforschen.



ren. Auf der anderen Seite steigt die Lust am Spielen nach einigen Stunden spürbar wieder an, sodass ich stets frohen Mutes zurückkehre. Zudem ändert sich die Pace dramatisch, sobald ich endlich die ersten Laser- und Plasmawaffen entwickelt habe: Sie offenbaren sich als echter Game Changer, mit dem ich die Aliens viel müheloser abknalle als mit den altbackenen Gewehren und deutlich seltener einen Spielstand laden muss.

Überhaupt hätte ich mich früher mit dem Forschungsaspekt auseinandersetzen sollen! Das Erforschen von sogenannten außerirdischen Legierungen gibt mir endlich Zugang zu einer besseren Rüstung, die meine Defensive massiv erhöht. Eine Gedankensonde verrät mir die Charakterwerte eines einzelnen Gegners und somit seine individuellen Stärken sowie Schwächen. Und mit dem Betäubungsstab könnte ich Aliens bewusstlos machen, anstatt sie zu töten. Das wiederum ist laut diverser Spiel-Guides ein wichtiger Bestandteil zum Erlernen der psionischen Fähigkeiten, mit denen ich mich leider aus Zeitgründen nicht mehr beschäftigen konnte.

Fazit: Faszinierender Taktik-Zeitfresser

Nach meiner ausgiebigen „Mein erstes Mal“-Session kann ich die Faszination hinter dem Spielkonzept von UFO: Enemy Unknown voll und ganz verstehen. Die Mischung aus taktischer Rundenstrategie, „Aufbau-Simulation light“ und dem Gefühl, im wahrsten Sinne des Wortes den gesamten Planeten retten zu müssen, funktioniert tadellos. Im Kern stecken viele Features, die das Spiel nach und nach sinnvoll erweitern und auf Dauer interessant machen. Somit kann ich am Ende meines Berichts ohne Reue sagen: UFO: Enemy Unknown ist ein tolles Spiel, auch wenn Rundenstrategie nicht mein Genre ist und ich bei weitem nicht alle Facetten des Klassikers erkundet habe. Man braucht hier eben viel Zeit und Geduld – etwas, das ich 1994 zugegebenermaßen eher hätte aufbringen können als heute. Deshalb werde ich UFO wohl auch kaum weiterspielen. Allerdings habe ich es nicht bereut, es nach 26 Jahren zumindest probiert zu haben.

BENEDIKT PLASS-FLESENKÄMPER
& SASCHA LOHMÜLLER

Micheline Marcelle



Über den Autor



Benedikt Plass-Fliesenkämper, Jahrgang 1977, arbeitet seit über 20 Jahren als Spielejournalist und leitet seine eigene Medienagentur. Als vielbeschäftigter Mensch hat Benedikt neben seinem Beruf noch weitere Leidenschaften: Er ist nicht nur mehrfacher Vater, sondern auch begeisterter Langstreckenläufer und trainiert eine Jugendfußballmannschaft. Zudem war er Sänger, Gitarrist und Songwriter einer Indiepop-Band. Aufgrund seiner Zeitknappheit sind ihm leider so einige Spieleperlen durch die Lappen gegangen. Doch das wilde Bandleben ist vorbei, die Kinder sind aus dem Gröbsten raus, der nächste Marathon kann warten – und Benedikt hat nun endlich wieder mehr Zeit zum Spielen! In seiner Artikelreihe „Mein erstes Mal“ fühlt er unsterblichen Klassikern, großen Hits und angeblichen Meilensteinen auf den Zahn: Wie spielt sich der vermeintliche Kracher Jahre später für jemanden, der ihn damals verpasst hat und nun zum allerersten Mal erlebt?

Multimedia

Nicht nur Spiele machen Spaß. Deswegen stellen wir euch hier nützliche Technik-Gadgets, Konsolenzubehör, Bücher & Comics, Filme und Musik vor.

Pulse 3D-Wireless-Headset

Ein großartiges Headset zum kleinen Preis und voll und ganz auf die PS5 zugeschnitten.



HEADSET | 3D Audio, also quasi das PS5-eigene Dolby Atmos, wird als eines der großen Features der neuen Konsole angepriesen. Momentan funktioniert das aber nur über Kopfhörer. Wir benutzten dafür hauptsächlich das offizielle PS5-Produkt Pulse 3D-Wireless-Headset und sind begeistert, denn zum vergleichsweise geringen Preis von 100 Euro etabliert sich Sony damit direkt auf dem Markt für Premium-Kopfhörer. Das Pulse funktioniert kabellos, lässt sich aber auch per Klinke an den DualSense-Controller anschließen. Der Akku lässt sich per mitgelieferten USB-USB-C direkt an der Konsole aufladen. Wir zockten während unseres Tests etwa sieben Stunden am Stück und der Akkustand war immer noch bei zwei von drei Strichen. Wer viel zockt, aber noch ein Mindestmaß an Leben außerhalb des Gaming-Hobbys hat, braucht sich also keine Sorgen machen. In nicht mal einer Stunde ist das Headset auch wieder voll aufgeladen. Zudem bie-

tet das Pulse mit seinen großen, weichen Ohrmuscheln angenehmen Tragekomfort. Direkt an der linken Ohrmuschel darf man die Lautstärke regeln oder es mit dem USB-Empfänger connecten. Die Ohrmuscheln sind gut abgedichtet. Beim Zocken hörten wir weder das Gelaber nerviger Kollegen noch die lärmenden Nachbarn nebenan. Der Sound selbst ist kristallklar mit angenehmen Bässen, man darf die Standard-Einstellung aber natürlich noch verändern. Der Surround-Sound ist absolut genial, man hat teilweise wirklich den Eindruck, selbst im Spiel zu sein. Kleiner Kritikpunkt: Zweimal während einer Mammut-Zock-Session brach der Sound kurz ab, obwohl wir nicht weit von der Konsole entfernt saßen. Insgesamt macht das Pulse jedoch einen hervorragenden Eindruck.

CHRISTIAN DÖRRE

Hersteller	Sony
Plattform	PS5
Preis	ca. 100 Euro
Testurteil	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

PS5-Medienfernbedienung

Ein schickes, aber nicht notwendiges Accessoire für die Konsole.

FERNBEDienung | Braucht man eine extra Fernbedienung für die PS5, um auf Streamingdiensten mittelmäßige Serien zu bingen oder Blu-rays zu schauen? Nein. Man kann auch ganz einfach über den DualSense durch die Menüs von Film-Discs oder die Prime-Empfehlungen navigieren. Die offizielle PS5-Fernbedienung ist also ein reines Luxusobjekt. Wer Gaming und andere Medien jedoch

komplett trennen möchte, erhält damit einen hübsch aussehenden, gut verarbeiteten Umschaltknüppel. Die Fernbedienung lässt sich sowohl mit der PS5 als auch mit dem Fernseher koppeln, sodass man auch die Lautstärke damit einstellen kann. Zudem gibt es eigene Tasten für die Apps von Disney+, Netflix, Spotify und YouTube. Per Druck wird selbstverständlich die entsprechende App geöffnet.

Kleiner Wermutstropfen: Die Richtungstasten sind schmal und wirken ein bisschen billig. Ansonsten: Tolle Fernbedienung, die man nicht unbedingt braucht, den Kaufpreis von 30 Euro aber auf jeden Fall wert ist.

CHRISTIAN DÖRRE

Hersteller	Sony
Plattform	PS5
Preis	ca. 30 Euro
Testurteil	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Turtle Beach Stealth 600 GEN 2

Solides Wireless-Headset, welches im Preis-Leistungs-Verhältnis überzeugen kann.

HEADSET | Das frisch auf dem Markt erschienene Turtle Beach Stealth 600 Gen 2 gibt es in mehreren Varianten, neben der Xbox-Variante in grün eben auch eine mit blauen Applikationen für PS4 und PS5 (+ PC & Switch). Preislich bewegt sich das Gaming-Headset bei soliden 100 Euro, kein Wunder also, dass es komplett mit Plastik ummantelt ist. Trotzdem macht das Gerät einen guten Eindruck und überzeugt mit solidem Tragekomfort, der auch nach mehreren Stunden bequem bleibt. Im Bereich des Sounds gibt es wenig zu meckern. Ab und an schlichen sich kleine Kratzgerä-

sche in die Ohrmuscheln, das kam jedoch nur selten vor und ist bei dem Preisangebot verschmerzbar. Das Headset bietet unterschiedliche Einstellungen, die sich entweder auf einen verstärkten Bass oder einen Höhen-Boost fokussieren. Außerdem darf man sich über „Superhuman Hearing“ freuen, wie bei allen aktuellen Produkten aus dem Hause Turtle Beach. Ist dieser Modus aktiviert, so werden Geräusche im Spielgeschehen verstärkt, die normalerweise untergehen würden. Das ist besonders praktisch im Multiplayer- und Shooter-Bereich. Das ausklappbare Mikrofon konnte im Sprachchat

zwar überzeugen, die Qualität eines Premium-Headsets sollte man aber nicht erwarten. Wer also ein neues Headset möchte, welches mit seiner alten und neuen Playstation kompatibel ist, dabei aber nicht allzu viel ausgeben möchte, der ist mit dem hier gut aufgehoben – zumal auch noch das neue PS5-3D-Audio unterstützt wird. Für denselben Preis gibt es allerdings auch das Pulse von Sony ...

MACI NAEEM CHEEMA

Hersteller	Turtle Beach
Plattform	PS5, PS4, PC, Switch
Preis	ca. 100 Euro
Testurteil	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Marvel Must-Have: Planet Hulk



Tolle Gladiatoren-Story rund um den namensgebenden, grünen Hulk

COMIC | Antiheld Hulk als rüstungs-bewehrter Gladiator – dieses Bild kennen Fans der Marvel-Filme aus dem dritten Thor-Streifen. Die Inspiration dafür zogen die Macher jedoch aus der Storyline „Planet Hulk“ aus den Jahren 2006 und 2007. Und genau diese Storyline wurde nun für die schicke Marvel-Must-Have-Reihe zusammengefasst. Hulk wird hier von seinen Superhelden-Kollegen hintergangen, als sie den schwer kontrollierbaren grünen Koloss – auch zum Selbstschutz – auf einen entfernten, unbevölkerten Plane-

ten schießen wollen, auf dem er ein Dasein in Ruhe und ohne Konflikte fristen kann. Natürlich geht dabei einiges schief und der Hulk landet stattdessen auf einem Planeten, auf dem ein tyrannischer König niedere Völker unterjocht hat und sich bei blutigen Gladiatorenkämpfen langweilt. In bester Spartacus-Manier wird auch Hulk in diese Auseinandersetzungen verwickelt und mauert sich schnell zum Anführer einer ausgewachsenen Rebellion ... Planet Hulk ist eine tolle, unterhaltsame, kurzweilige, super gezeichnete

Geschichte, die auch knapp 15 Jahre nach Erscheinen noch blendend unterhält. Insofern lohnt sich dieser Sonderband wirklich für jeden Marvel-Fan. Schade ist nur, dass wirklich nur der Teil der Story enthalten ist, der auf dem fremden Planeten spielt – in den Comics kehrte der Hulk damals auch noch mächtig angepisst auf die Erde zurück.

SASCHA LOHMÜLLER

Verlag	Marvel / Panini
Seitenzahl	380
Preis	29,00 Euro
Testurteil	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Dark Tranquillity – Moment

Melodisch-traurig und düster-brutal: Hier ist der perfekte Soundtrack für den Winter 2020.

MUSIK | Dark Tranquillity begründeten dereinst zusammen mit In Flames und At The Gates den sogenannten Göteborg-Sound, eine sehr melodiose Spielart des Death Metal. Während In Flames mittlerweile eher in modernen Core-Gefilden wildern, blieben sich At The Gates und Dark Tranquillity bislang weitestgehend treu. Letztere haben spätestens seit dem 1999er Album Projector ihren Sound gefunden, auch wenn sie von Album zu Album den Schwerpunkt

anders setzen: mal treibende, mal düster klirrende Death-Metal-Parts mit gutturalen Growls, mal klar gesungene Ohrwurm-Passagen, dazwischen tolle (Twin-)Gitarren-Soli, elektronische Spielereien und sogar Goth-Rock-Anleihen. Auch auf Moment ändert sich an dieser Mixtur nichts, stattdessen wird sie weiter verfeinert, so dass Moment wie ein Querschnitt durch die letzten 20 Jahre Bandgeschichte wirkt und uns einen Ohrwurm nach dem anderen

vor den Latz knallt. Fans, die wegen des Ausstiegs von Gründungs-Gitarrist Niklas Sundin Anfang des Jahres also Angst hatten, können beruhigt sein: Moment ist Dark Tranquillity pur, und mit seinen zahlreichen Höhepunkten wohl eins der Metal-Alben des Jahres.

SASCHA LOHMÜLLER

Label	Century Media
Genre	Melodic Death Metal
VÖ	20. November 2020
Testurteil	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Die nächste Ausgabe bekommt ihr ab dem 07. Januar 2021 beim Zeitschriftenhändler!

Test



Themen der nächsten Ausgabe ohne Gewähr – aber das eine oder andere Gewehr werden wir im Heft haben!

Test



Vorschau



Mini-Quiz des Monats

1

Welchen kryptischen Namen trägt der Hauptcharakter in Cyberpunk 2077?

a) V
b) A
c) T

2

Welchen Namen trug Immortals: Fenyx Rising vor seiner Umbenennung?

a) Olympus has fallen
b) Gods & Monsters
c) Half-Life 3

3

Deathloop von Bethesda wurde verschoben. Wann soll es nun erscheinen?

a) April
b) Mai
c) Juni

Die Auflösung findet ihr unten auf dieser Seite.

IMPRESSUM

COMPUTEC

the marquard group

Ein Unternehmen der MARQUARD GROUP AG
Verleger Jörg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@playvief.de
www.playvief.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch

Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleitung Sascha Lohmüller, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift.

Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Christian Fußy, Johannes Gehring, Michael Grünwald, Claus Ludewig, Maci Naem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Spröfeld

Mitarbeiter dieser Ausgabe Andreas Altenheimer, Alexander Bernhardt, Olaf Bleich, Yannik Cunha, Wolfgang Fischer, Benedikt Plass, Florenzkämper, Christian Volynskij

Layout Matthias Schöffel (Ltg.), Sandra Wendorf

Layoutkoordination Alexandra Böhm
Titelgestaltung Matthias Schöffel

Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
Produktion, Vertrieb, Abonnement Martin Clossmann (Ltg.), Uwe Hönig
Thomas Dziewczek, Jasmin Sen-Kunoth

www.pcgames.de // www.playvief.de

Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich

Redaktion David Martin, Maik Koch

Digital Director Simon Fistrich

Business Development Christian Bol

Viktor Eippert (Projektmanager)

Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ali Adlah

Webdesign Henning Jost, Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director Jens-Ole Quiel, Tel.: +49 911 2872-253;

jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Print/Digital Alto Mair, Tel.: +49 911 2872-144;

alto.mair@computec.de

Bernhard Nussler, Tel.: +49 911 2872-254;

bernhard.nussler@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil: Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Produktmanagement Aykut Anik

E-Commerce & Affiliate Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher,

Frank Stöwer, Andreas Szedlak

Creation & Services Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weigarten

Corporate Sales & Publishing Dirk Gooding (Head of Corporate Sales)
Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH

Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg

Tel.: +49 40 468 567-100

www.stroer.de, kontakt@stroer.de

Anzeigenendisposition Franziska Behme, Annett Heinze, anzeigen@computec.de

Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 33 (01/2020)

Abonnement – http://playvief.de/abo

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer.

Post-Adresse: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist das Computec-Team unter:

Deutschland

E-Mail: computec@dpv.de

Tel.: +49 911 99399098

Fax: +49 1805 8618002*

Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,

Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder

E-Mail: computec@dpv.de

Tel.: +49-911 99399098

Fax: +49-1805 8618002

Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,

Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:

Inland: € 72,- / Österreich: € 80,- / Ausland: € 84,-

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1865-9543

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Baumwall 11,

20459 Hamburg, Internet: www.dpv.de

Druck: IPRESS CENTER Central Europe Plc., Nadas st. 8;

H-2600 Vác, Ungarn

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:

Mit der Einreichung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in play veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

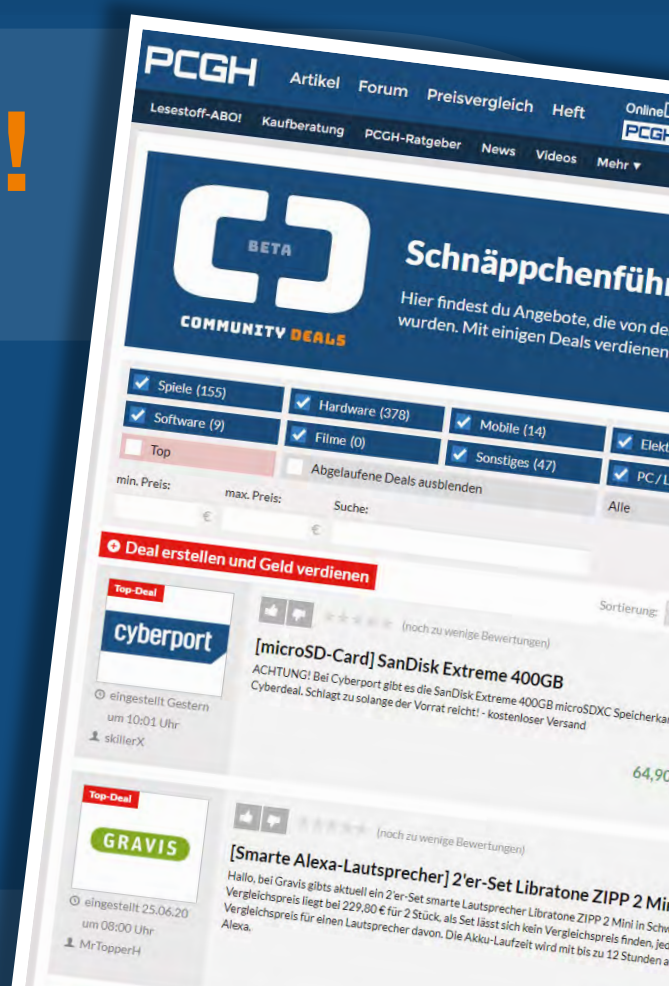


Deutschland: 4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAYS, RASPBERRY PI GEEK, SFT, VIDEOGAMESZONE
Marquard Media Polska: CKM.PL, KOZACZEK.PL, PAPILOT.PL, SHOPPIEGE, ZEBERKA.PL
Marquard Media Hungary: APA, ÉVA, GYEREKÉLEK, INSTYLE, JOY, JOY-NAPOK, RUNNER'S WORLD, SHOPPIEGE

COMMUNITY DEALS

Jetzt Schnäppchen einreichen und Geld verdienen!

Als PC Games Hardware-Forenmitglied kannst du jetzt Deals auf unseren Webseiten veröffentlichen und mit der PCGH-Community und deinen Freunden teilen. Deine Mühe zahlt sich richtig aus, denn mit einigen Shops kannst du sogar Geld verdienen, wenn andere User Produkte über deine Affiliate-Links kaufen. Außerdem kannst du durch das Einreichen von Deals viele Trophäen und Belohnungen erhalten.



 www.pcgh.de/community-deals

PCGH

Himmlich gut:

Das monatliche Pflichtmagazin für Nintendo-Fans



**Jetzt
im
Handel!**



N-ZONE bequem online
bestellen oder abonnieren unter:
shop.n-zone.de

Oder digital lesen: epaper.computec.de
Einfach den QR-Code scannen
bzw. im Store unter „N-ZONE“ suchen.

